360 | GAMECUBE | PLAYSTATION2 | XBOX | PC | DS | GBA | PSP

Videogiochi

019 | MAGGIO GIUGNO 2006 | €6,00

BIOSHOCK

Irrational Games porta il genere delle avventure sci-fi negli abissi

MIYAMOTO HARRISON E MOORE

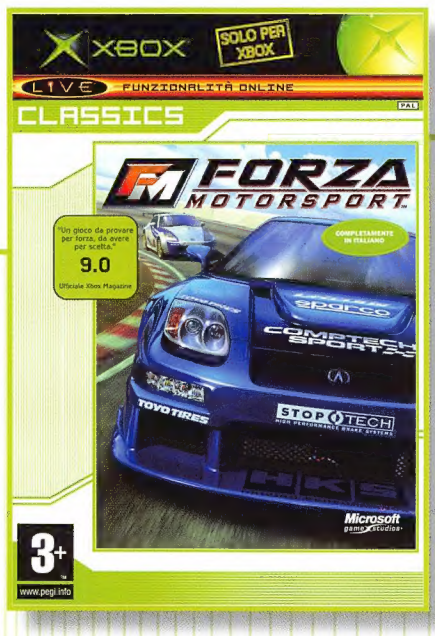
Incontro con i tre uomini impegnati a delineare il futuro dell'intrattenimento elettronico

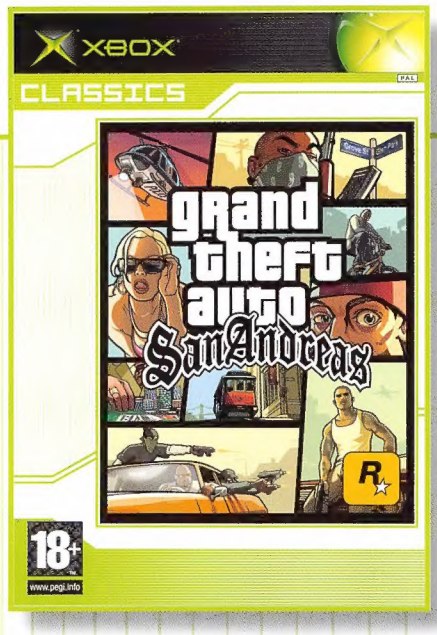
CRYSIS QUAKE WARS

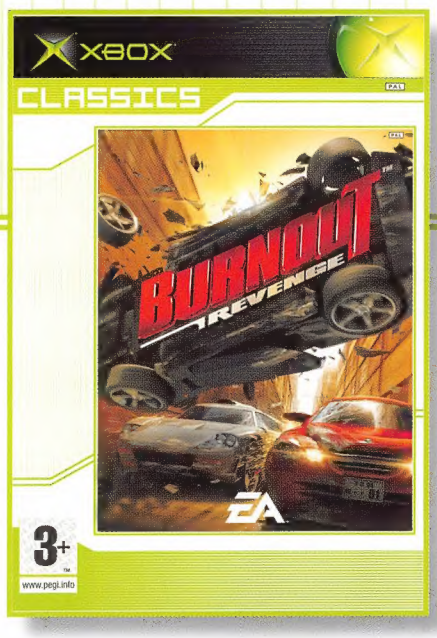
Le due facce dello sparatutto di prossima generazione per PC

XBOX CLASSICS

Da oggi puoi vivere le avventure più emozionanti ad un prezzo mai visto! AFFRETTATI!







Solo €29.99*

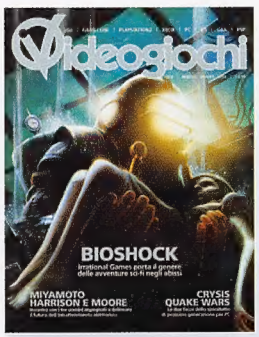
http://www.xbox.com/it-IT/games/classics/

*prezzo stimato al pubblico IVA inclusa

© 2006 Microsoft. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi e marchi registrati citati sono di proprietà delle rispettive società

XBOX

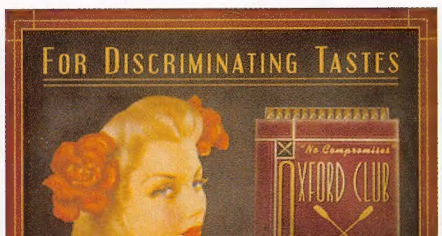
xbox.com



BioShock non ha certo bisogno di raccomandazioni per chi già conosce Irrational Games e l'ottimo lavoro svolto con *System Shock 2*. Ma per chiunque altro (soprattutto per chi viene da esperienze vissute solo su console) probabilmente suona come un nuovo e curioso FPS con elementi presi a caso da titoli paradigmatici appartenenti altri generi ludici come *GTA*, *Silent Hill* e *Deus Ex*. In realtà è molto di più. Scoprite quanto leggendo da pagina 30 in poi.

Vedete le locandine qui sotto? Vengono dal materiale realizzato per *BioShock*. Sempre lui. Sono locandine ispirate alle pubblicità degli anni '60, ma sono di fatto originali. Irrational ne ha create circa trecento, inventandosi brand e slogan ad effetto. Certo, non finiranno tutte nel gioco, ma... Trecento è un bel numero per qualcosa di così 'marginale' non credete? È un dettaglio che fa riflettere. Perché gli sviluppatori, o quanto meno *certi* sviluppatori, si prendono la briga di creare mondi tanto complessi e dettagliati in cui inserire le proprie intuizioni ludiche? Sia chiaro, è fantastico che lo facciano, ma con i costi di sviluppo ormai alle stelle, sapere di qualcuno che ha dedicato tempo e denaro 'solo' per creare trecento locandine pubblicitarie, di cui solo una parte finirà nel gioco, lascia interdetti. Non è un esempio di spreco di risorse?

Ovviamente per Irrational il problema è relativo vista la sua acquisizione da parte di 2K Games, ma il punto a cui **Videogiochi** vuole arrivare, reduce anche dalla monumentale esperienza di *Oblivion*, è questo: a volte non saranno troppo ambiziosi questi sviluppatori?



gamesradar.it

CAMBIA PELLE

nuova grafica, contenuti più ricchi,
aggiornamenti tempestivi...
e tanto altro ancora!

Future
MEDIA WITH PASSION

PC | PS2 | PSP | XBOX | X360 | NINTENDO DS

Videogiochi

REDAZIONE
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

HANNO COLLABORATO
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Marco Benoit Carbone, Matteo Bittanti, Emanuele Bresciani, Giuseppe De Riso, Alberto Falchi, Gianluca Loggia, Roberto Magistretti, Massimo Maietti, Max Marino, Paolo Paglianti, Enrico Pasotti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Federico Res, Massimo Rovatti, Paolo Ruffino, Giacomo Talamini, Claudio Tradardi

Una copia: €6,00
Una copia arretrata: €6,00 + €4,00 di spese di spedizione
Abbonamento: €26,00 (6 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul conto corrente postale n°43950203 intestato a: Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

PUBBLICITÀ
Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

TRAFFICO
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
E-mail: traffico@futureitaly.it

AGENZIE TERRITORIALI
MEDIAWAVE S.r.l.
via Domenico Sansotta 97, 00144 Roma
Tel. 06 52205210 Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11, 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 Fax 081 7345075

EDITORE
Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. Fax 02 26005520
E-mail videogiochi@futureitaly.it
Web www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola direttore amministrativo
Anna Tedone responsabile diffusione
Stefano Lisi stefano.lisi@futureitaly.it
marketing & business development manager
Cosma Rebagliati produzione@futureitaly.it
direttore produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini 23, 20134 Milano
Via Vitorchiano 81, 00189 Roma

Pubblicazione bimestrale registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa. Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

ABBONAMENTI
Per informazioni:
tel. 02/26005517 fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
E-mail abbonamentivg@futureitaly.it

ARRETRATI
Per informazioni:
tel. 02/26005517 fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
E-mail arretrativg@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

Future Media Italy è parte di Future plc.
Future pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.
Future plc è una quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR).

Roger Parry non-executive chairman
Greg Ingham chief executive
John Bowman group finance director
Tel +44 1225 442244 www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

BIOSHOCK 30
Viaggio sulla East Coast alla scoperta del nuovo action adventure sci-fi di Irrational Games, già autori di System Shock 2

SHIGERU MIYAMOTO 34
Il direttore generale di Nintendo EAD parla di DS, Revolution e della differenza fra next-generation e new-generation

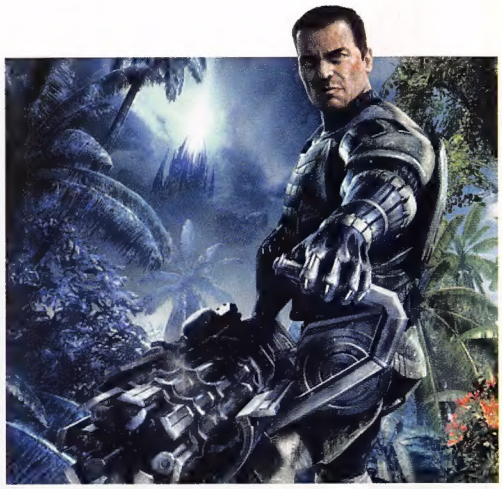
PHIL HARRISON 38
Il presidente dei Worldwide Studios di SCE discorre di online gaming, del lancio simultaneo di PS3 e delle demo dello scorso E3

PETER MOORE 44
Il vicepresidente della divisione entertainment di Microsoft analizza il lancio di Xbox 360 e ne illustra i piani per il futuro

SOMMARIO

MAGGIO GIUGNO

Speciali



LA NUOVA FRONTIERA 74
Gli autori di Far Cry ritornano con Crysis, un FPS fondato sulle DirectX 10 e sulla voglia di stupire con una grafica da urlo

E inoltre...

8 Prima pagina
Novità e tendenze dalla GDC 2006

16 Biffovision
Killer plastic

17 Mattscape
Ma è arte? (1 di 2)

18 The Guest
Giocare col fuoco

19 Missing in Action
Alla faccia dell'interfaccia

20 Mightier than the Sword
La libertà di scelta

50 Effetto Zelig
Esiste davvero l'umorismo nei videogiochi?

58 360°
Live Arcade: la migliore piattaforma next-gen?

66 Cerchio Perfetto?
Gli sviluppatori giapponesi dalla parte di 360

82 Battlefield Earth
Quake Wars, l'ambizioso FPS di Splash Damage

134 La Storia di...
E.T. The Extra Terrestrial

138 Time Extend
Alla (ri)scoperta di Radiant Silvergun

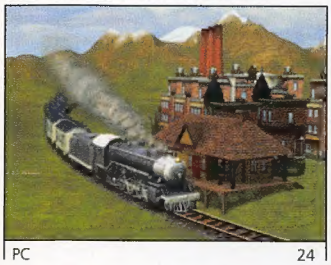
142 Forum
L'opinione dei lettori

SOMMARIO

CONTINUA

Preview

SID MEIER'S RAILROADS!



PC 24

FLATOUT 2

PC, PS2, Xbox 26

LOCOROCO

PSP 28

NEW SUPER MARIO BROS

DS 2

VIVA PIÑATA

360 29

Review

FINAL FANTASY XII

PS2 092

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

360, PC 094

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

360, PC, PS2, Xbox 096

DRIVER: PARALLEL LINES

PS2, Xbox 104

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

PC 106

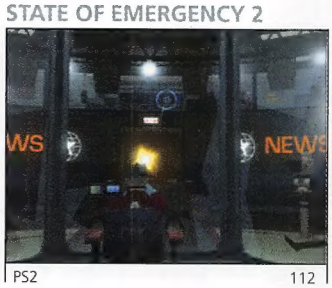
COMMANDOS STRIKE FORCE

PC, PS2, Xbox 107

ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR

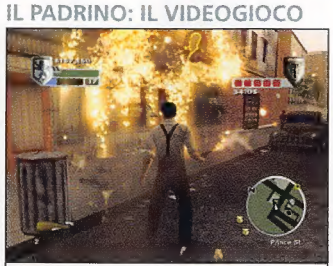
PS2 111

STATE OF EMERGENCY 2



PS2 112

IL PADRINO: IL VIDEOGIOCO



PC, PS2, Xbox 113

TOP SPIN 2

360 117

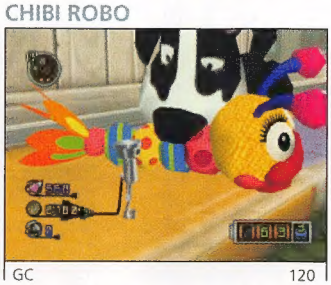
IBARA

PS2 118

RADIRGY

DC 119

CHIBI ROBO



GC 120

SUIKODEN V

PS2 124

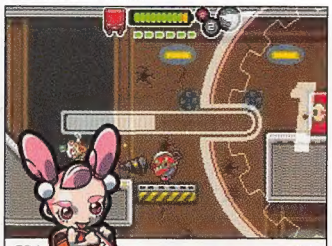
THE AGE OF KINGS

DS 127

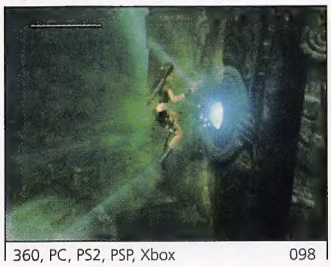
POKÉMON TROZEI!

DS 128

DRILL DOZER



GBA 130

TOMB RAIDER: LEGEND

360, PC, PS2, PSP, Xbox 098

SIREN 2

PS2 100

METROID PRIME H.

DS 102

RESIDENT EVIL DS

DS 126

THE OUTFIT

360 108

FSW: TEN HAMMERS

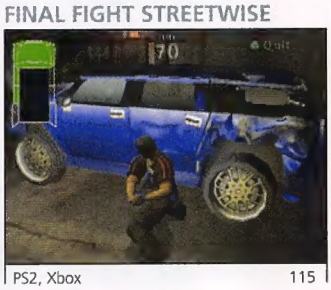
PC, PS2, Xbox 109

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

360, PC, PS2, Xbox 110

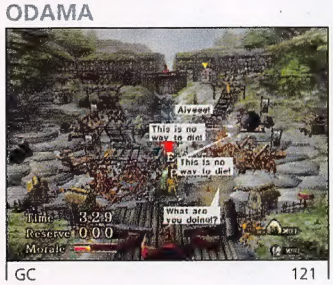
FIGHT NIGHT: ROUND 3

360, PS2, Xbox 114

FINAL FIGHT STREETWISE

PS2, Xbox 115

EVOLUTION GT

PC, PS2 116

ODAMA

GC 121

TALES OF LEGENDIA

PS2 122

DIRGE OF CERBERUS: FFVII

PS2 123

CHILDREN OF MANA

DS 129

TETRIS DS

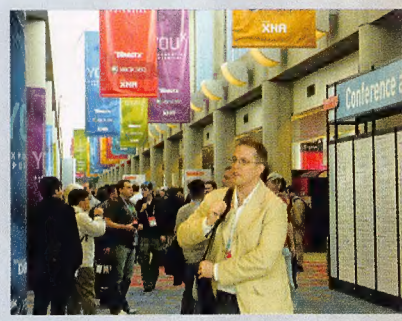
DS 131

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

PSP, PS2, Xbox 132

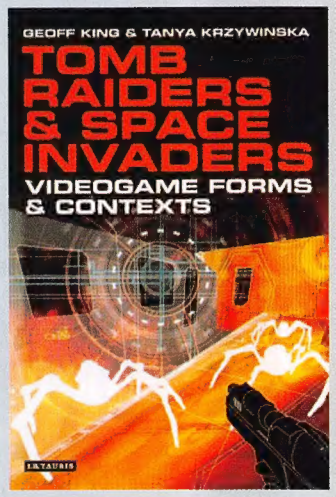
DAXTER

PSP 133



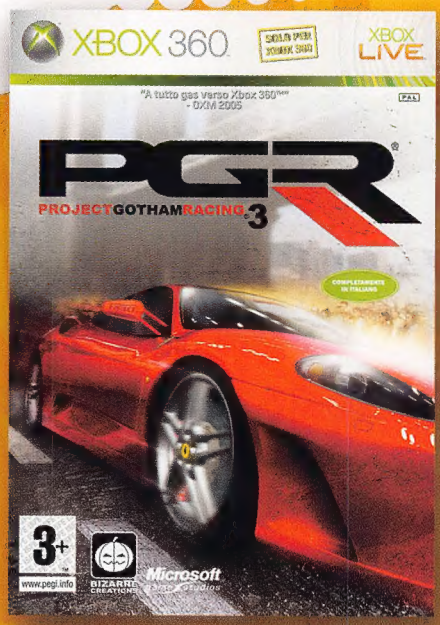
8 **PS3 invade la GDC**
Gli sviluppatori riuniti a San Jose si concentrano sul nuovo hardware di Sony

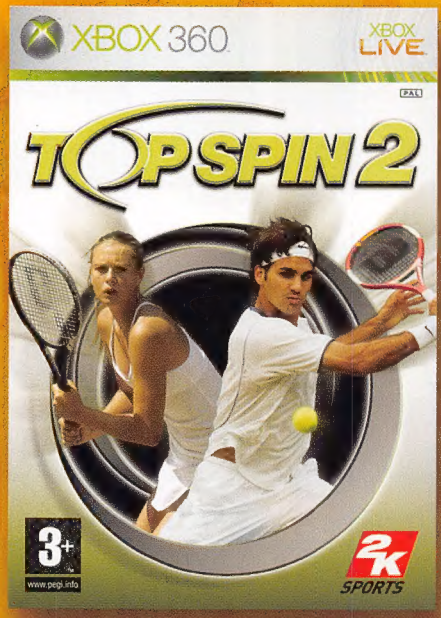
14 **DS sbaraglia il Giappone**
Code chilometriche e prezzi da bagarini per il lancio del DS Lite di Nintendo

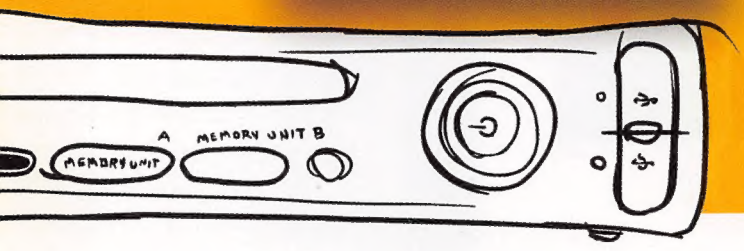


14 **Letture**
Recensioni di 'Play Between Worlds' e 'Tomb Raiders & Space Invaders'

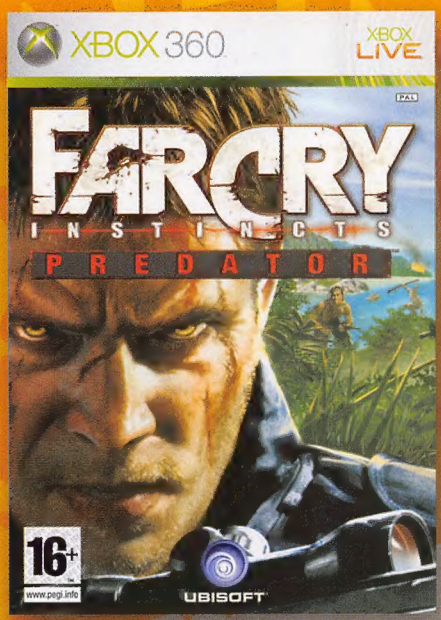
Grandi giochi per una grande esperienza LIVE





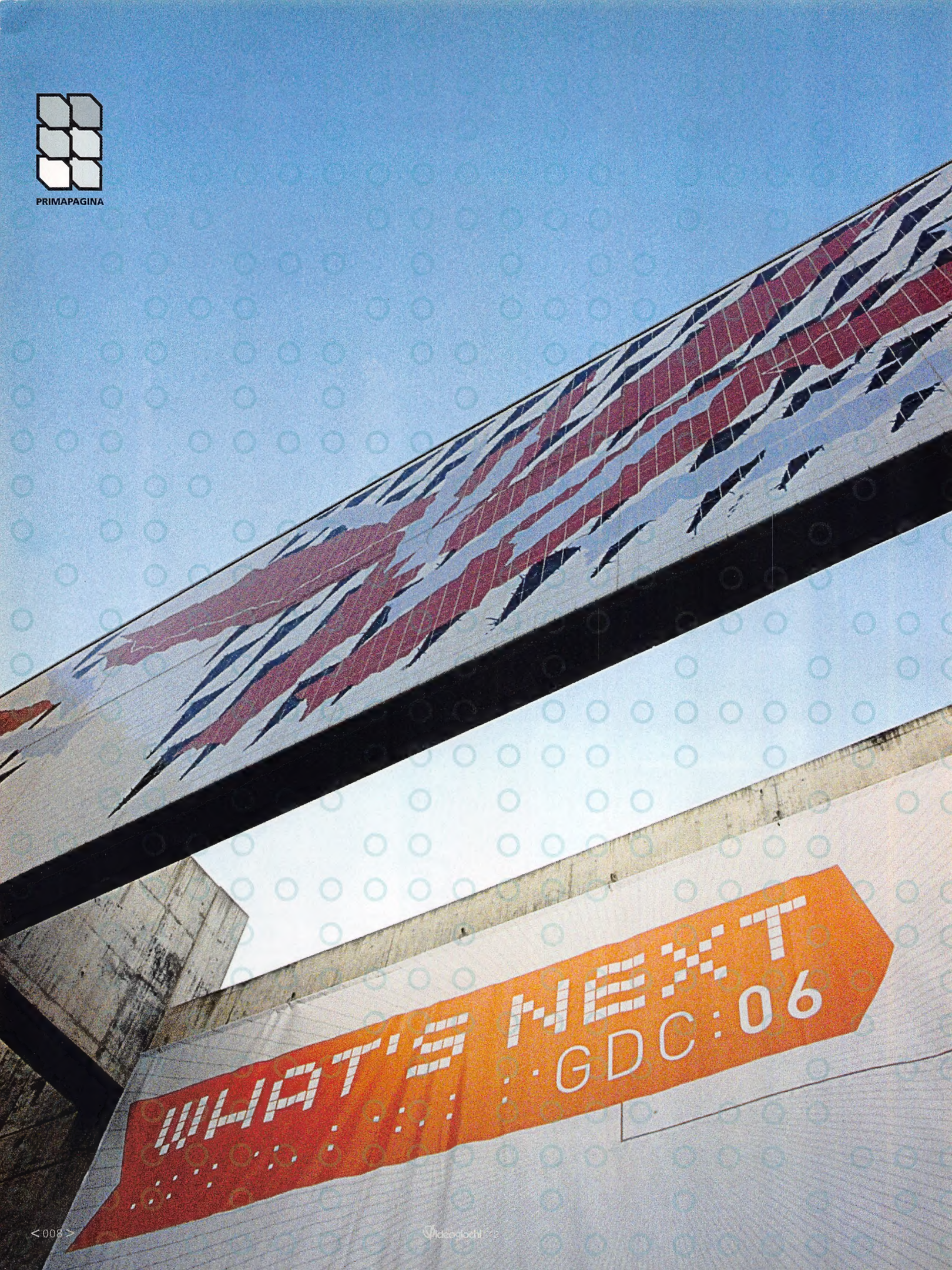


XBOX LIVE



XBOX 360

© 2006 Microsoft. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi e marchi registrati citati sono di proprietà delle rispettive società.


WHAT'S NEXT
GDC:06

EVENTO

La GDC allarga gli orizzonti

Una brezza di ottimismo soffia nell'industria, malgrado il posticipo di PS3 a novembre

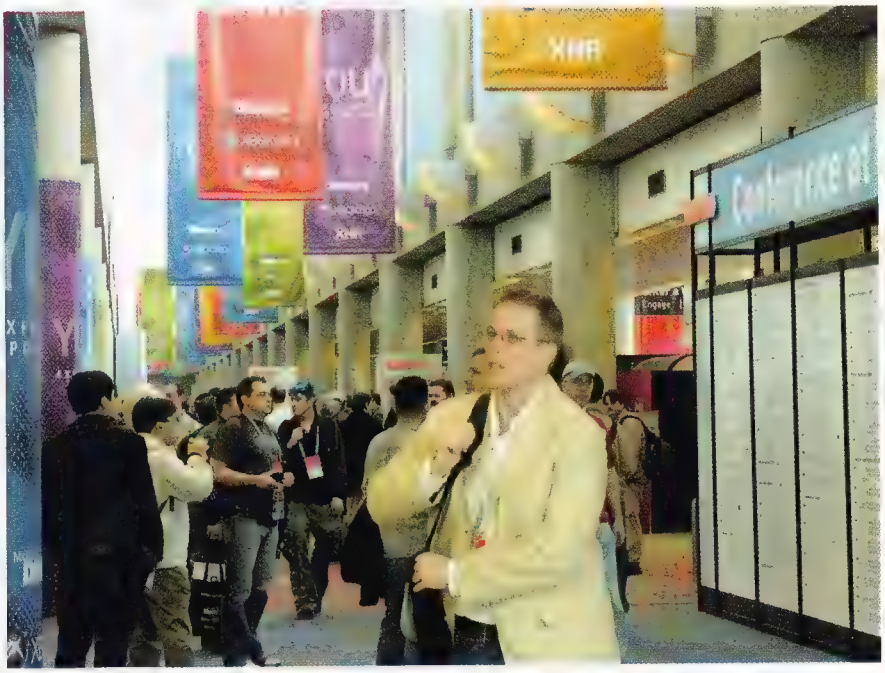
La Game Developer Conference di quest'anno, tenutasi per l'ultima volta nella sua sede spirituale di San Jose, poneva ai suoi visitatori una domanda insolitamente semplice: 'What's Next?'. Considerata una scaletta più ricca che mai di letture tecniche, tavole rotonde filosofiche, interventi corporativi e sessioni di networking al bar, la risposta che molti dei presenti avranno probabilmente dato a quella domanda sarà stata 'una sana dormita'. L'evento, che altresì comprende due giorni di seminari assieme al Serious Games Summit e alla GDC Mobile, ha visto l'industria del videogioco riunirsi in quella che verrà probabilmente ricordata come la settimana più densa dell'anno.

Ma nonostante la promessa di grandi novità da parte dei protagonisti del settore, non è stata certamente la più memorabile. Sony Computer Entertainment aveva già sganciato la bomba con l'annuncio da parte di Ken Kutaragi di quello che in tanti ormai davano per scontato, vale a dire che il lancio primaverile di PlayStation 3 non avrebbe di fatto avuto luogo.

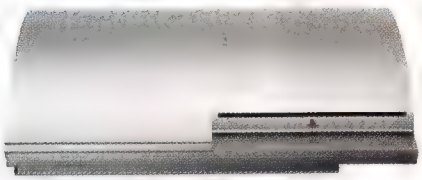
Sony vuole distribuire 6 milioni di PS3 nel mondo entro marzo, il che, se il sistema verrà lanciato su scala globale, significa che non sarà in grado di soddisfare la domanda

Giustificandolo con un ritardo nell'implementazione del DRM (Digital Right Management) nella tecnologia Blu-ray, Kutaragi ha annunciato il posticipo del lancio a novembre, compensando la cattiva notizia con una buona: il debutto novembrino di PlayStation 3 avrà corso contemporaneamente in tutto il mondo. Sebbene di poco conforto per coloro che in Giappone aspettavano la console in primavera, o per i giocatori americani che pregustavano un lancio a settembre, si tratta senz'altro di una notizia incoraggiante per il mercato europeo, dove molti già fantasticavano che la console non sarebbe arrivata prima del 2007. Grazie ad una capacità di produzione di un milione di unità al mese, Sony è certa di poter distribuire sei milioni di PlayStation3 in tutto il mondo entro la fine dell'anno fiscale (il 31 marzo del 2007), il che, se il sistema verrà effettivamente lanciato su scala globale, significa che non sarà in grado di soddisfare la domanda. Resta ora da vedere se questa nuova promessa si dimostrerà più durevole di quella primaverile (vedere da pagina 38 in poi per ulteriori informazioni a riguardo). La tecnologia Blu-Ray, comunque, è stata ultimata in ogni suo aspetto.

Le code per le keynote, tenutesi nel vicino Civic Auditorium, facevano il giro dell'isolato ed hanno depresso molti convenuti. I più pazienti ammazzavano il tempo con i loro DS



Con il segreto peggio celato dell'industria videoludica ormai di dominio pubblico, il presidente dei Worldwide Studios di Sony, **Phil Harrison**, ha aperto il suo intervento alla GDC in un'atmosfera leggermente peculiare, non certo aiutata dalla decisione di accompagnare il suo ingresso con un veloce passaggio di 'Another One Bites the Dust'. Il pubblico della Game Developers Conference è misto: sebbene per la gran parte costituito da sviluppatori, molti già impegnati nello sviluppo su PS3, ogni parola viene assorbita anche da esponenti dei media e dirottata verso i consumatori, i quali ancora non sanno sulla di PS3 al di là delle demo mostrate all'E3 2005. E così, rimandando all'E3 di quest'anno annunci in merito al prezzo di lancio e al design del controller, Harrison si è focalizzato sull'ambiente online di PS3. Rivelando un



I piani di PS3/PSP

Fra USA e Giappone, Kutaragi e Harrison diffondono nuovi dettagli in merito alle ultime console Sony

- PS3 verrà lanciata a novembre in tutto il mondo
- I devkit PS3 finali arriveranno a maggio/giugno
- PS3 uscirà con un HDD (upgradabile) da 60GB con il sistema operativo Linux preinstallato e potrà funzionare come server multimediale domestico
- Il servizio di online gaming su PS3 sarà gratuito
- L'ambiente online di PS3, offerente sistemi di comunicazione, di pagamento, di ranking e di download di contenuti sarà operativo dal primo giorno
- I giochi PS3 di Sony saranno region-free. Gli altri a discrezione dei singoli publisher
- Il prossimo update del firmware di PSP includerà il supporto di contenuti in Flash
- PSP potrà scaricare e lanciare giochi sulla/dalla memory stick. Disponibile anche il download e l'emulazione di 'tutta la libreria PlayStation'
- La telecamera di PSP verrà lanciata ad ottobre, per applicazioni ludiche e videochat
- Il ricevitore GPS di PSP verrà anch'esso lanciato ad ottobre, per applicazioni di guida satellitare e, potenzialmente, ludiche
- Scende il prezzo dei devkit PSP al fine di attrarre nuovi sviluppatori

Una delle demo PS3 mostrava un sistema di danneggiamento procedurale applicato ad una vettura sottoposta a raffiche di proiettili, fra vetri infranti, fanali smontati e lamiere forate. Più pittoresca la demo portata da Insomniac (foto principale), una panoramica in chiave next gen di una delle trafficate metropoli futuristiche di *Ratchet & Clank*

piano che unisce la sofisticazione di Xbox Live con l'attuale approccio 'liberale' di Sony, Harrison ha tratteggiato uno scenario che sposta il centro di gravità di PlayStation3 verso l'online. Grazie all'impiego di un HDD da 60GB che dovrebbe essere incluso in ogni console (Kutaragi ha definito l'hard disc come "necessario" e dichiarato che tutti gli sviluppatori hanno avuto istruzione di programmare i loro giochi dandone per scontata la presenza nel sistema), il network di Sony darà accesso a contenuti scaricabili e gestirà micropagamenti, il che significa negozi in-game e abbonamenti, ed offrirà ai publisher terze parti la possibilità di integrare i propri server e sistemi direttamente nell'infrastruttura di PlayStation 3. Dal momento che i contenuti scaricabili potranno essere lanciati dall'hard disc, esiste la possibilità che la nuova console Sony stimoli una nuova forma di sviluppo: giochi più piccoli e più semplici venduti direttamente al consumatore in maniera simile a quanto visto con Xbox Live Arcade, ma senza il controllo editoriale praticato da Microsoft e le restrizioni circa le dimensioni dei download. Harrison ha sollecitato gli sviluppatori interessati ad inviare le loro proposte di gioco, e non c'è dubbio che questo potrebbe cambiare radicalmente la gamma di team di sviluppo (e soprattutto di giochi) a sostegno della console.

È stato un bene che le potenzialità dell'online sia siano rivelate così interessanti perché, di converso, l'intervento di Harrison non è riuscito a convincere pienamente la platea. Sebbene la demo di *Warhawk* abbia intrigato per l'inedita collaborazione di CPU e GPU nella resa di elementi quali nuvole volumetriche e superfici marine procedurali, il seguito subacqueo della tech-demo della paperella vista l'anno scorso muoveva branchi di pesci gestiti dall'IA e simulava con accuratezza la rifrazione della luce filtrante dalla superficie, ma dimostrava altresì come queste due tecniche offrissero risultati analoghi a quelli prodotti dai sistemi attualmente impiegati per 'fingere' il calcolo dei due fenomeni. Una demo di *MotorStorm*, che escludeva ogni elemento di gioco per mostrare il realismo con cui le ruote di una buggy e di una moto da cross affondavano nel fango morbido, ha lasciato gli spettatori impressionati dall'accuratezza con cui le sospensioni rispondevano ai solchi creati sul terreno e dal modo in cui il fango scagliato in derapata andava ad insozzare la fiancata di un furgone, ma meno convinti circa la resa delle 'particelle' del fango stesso. Il motore di *Heavenly Sword* è servito a dimostrare fisica ragdoll applicata ad un esercito impressionante di soldati sottoposto a bombardamento, ma sebbene l'accuratezza della simulazione fosse notevole, i benefici che ne deriverebbero rispetto a quanto riproducibile su PC o 360 è risultato oscuro ai più. Insomniac ha mostrato il suo *I-8*, ora noto come *Resistance: Fall of Man*, un robusto ma poco stupefacente FPS caratterizzato da un armamentario tanto ingegnoso quanto i tra-

Memore delle 'previsioni' avanzate da Sony durante la conferenza stampa pre-E3 il pubblico ha assistito con timida partecipazione alle demo mostrate da Harrison

And the winner is...

L'ombra del colosso domina la GDC

Fumito Ueda e il suo team hanno fatto piazza pulita durante la cerimonia dei Game Developers Choice Award. *Shadow of the Colossus* ha infatti vinto nelle prestigiose categorie Character Design, Visual Design, Game Design e Best Game of the Year, mentre *Guitar Hero*, *Nintendogs* e *Psychonauts* si sono dovuti 'accontentare' dei premi per il miglior design audio, la miglior tecnologia e la migliore sceneggiatura rispettivamente. Malgrado le sue sei nomination, *God of War* è tornado a casa a mani vuote. Anche l'Independent Game Festival Award ha visto un solo protagonista, il mesmerizzante *Darwinia* di Introversion, premiato con i 20.000 dollari del Seumas McNally Grand Prize e con i riconoscimenti Tehnical Excellence e Innovation In Visual Arts. Nel ricevere il premio, Mark Morris è diventato istantaneamente l'eroe della comunità di sviluppatori (nonché nemico di qualcun'altro) dichiarando che Introversion ha scelto la via dell'indipendenza perché "non voleva che un publisher fottesse il loro gioco". Ha ricevuto il più lungo applauso della serata.

Il DS era onnipresente, sia allo stand Nintendo, dove mostrava *New Super Mario Bros* (vedi p.29), che nelle tasche e negli zaini dei visitatori

L'obiettivo della demo di *MotorStorm* era quello di mostrare gli effetti di una buggy sul fango, ma era impossibile non tracciare sfavorevoli confronti con il debutto del gioco all'E3 2005 (a sinistra)

scorsi del team con la serie *Ratchet & Clank* lasciano intuire, ma è stato il teaser relativo alla versione next-gen delle avventure del duo Insomniac a sollevare in sala gli 'oooh' e i 'wow' che per il resto della presentazione non hanno sentito ragione di abbandonare le gole asciutte dei presenti. Il mormorio insistito di paragoni con le scene metropolitane del film 'Il Quinto Elemento' che ha fatto seguito al filmato commenta da solo la qualità della dimostrazione.

Tutto sommato, memore delle 'previsioni' avanzate da Sony durante la conferenza stampa pre-E3 dell'anno scorso, non stupisce che il pubblico abbia assistito con timida partecipazione alle demo mostrate da Harrison. Sony e i suoi partner hanno adesso circa sette mesi per fare in modo che questi potenti motori diano corpo a qualcosa di visivamente eccitante, e c'è da presumere che le probabilità che questo accada saranno più chiare dopo l'imminente E3 di Los Angeles, evento durante il quale Sony confida di produrre abbondante materiale giocabile.

Ma la migliore sintesi della reazione dei presenti allo showcase di Harrison è stata implicita ad un breve botta e risposta fra il capo dei Worldwide Studios di Sony ed alcune persone sedute in fondo alla sala. Queste, dopo aver chiesto a voce alta di proiettare le demo su tutti gli schermi montati sul palco piuttosto che unicamente su quello centrale, ed essere state informate del fatto che solo quest'ultimo supportasse l'alta definizione, hanno commentato con un "Non fa niente!", stendendo un velo di imbarazzo sulle prime parole con cui Harrison ha proseguito la sua dissertazione. Si direbbe che anche fra gli sviluppatori il Sacro Graal dei 1080p non sia universalmente benvenuto.

Questo sentimento è riecheggiato molto chiaramente nel corso di una tavola rotonda che ha visto partecipanti quali Mark Cerny, Dave Perry (ex-Shiny), **Louis Castle** (EA), Masaya Matsuura (NanaOn-Sha) e **Cyrus Lum** (Midway) sollevare dubbi circa lo sviluppo per i sistemi di prossima generazione. Lum ha paventato una quadruplicazione dei costi necessari per la produzione di

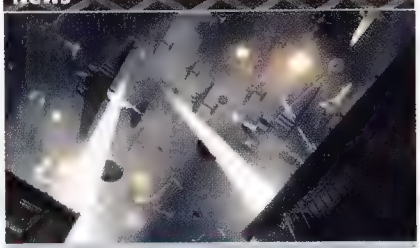
OUTERWORLDS

GIOCA E IMPARA

Il centro di ricerca Humanities Lab dell'università IULM di Milano ha organizzato per il prossimo 3 maggio, dalle ore 10 alle ore 17.30, un convegno intitolato Games@IULM che ha lo scopo di analizzare il ruolo del videogioco nell'universo artistico, culturale e sociale contemporaneo. Forte della collaborazione della Stanford University (centro di riferimento internazionale sui game study) e presieduto dal Preside della Facoltà di Lingue, letterature e culture moderne Patrizia Nerozzi, vedrà la partecipazione di studiosi, professori e ricercatori sia italiani che stranieri. Seguirà, nel pomeriggio, una tavola rotonda sul tema 'Videogame tra arte, didattica ed ecologia'. Terrà banco il mitico Gianni Canova, professore di Storia e tecnica del linguaggio cinematografico. Fra i relatori si segnalano Paolo Pedercini di Molleindustria e (poteva mancare?) Matteo Bittanti, con quest'ultimo presente in forma squisitamente digitale. Attualmente residente a San Francisco, infatti, il 'filosofo' interverrà per mezzo del MMORPG *Second Life* nelle vesti del suo avatar per quello che gli organizzatori definiscono "il primo esperimento di conferenza attraverso un videogioco".

www.iulm.it

News



La spinta creativa di EA

EA potrà anche non aver rispettato il suo famoso motto 'Challenge Everything', ma un annuncio da parte del worldwide studio director Pail Lee ha proposto un significativo cambiamento nell'approccio del publisher. Nei prossimi 12-18 mesi, Lee spera di aumentare del 20% la produzione interna di PI, riducendo l'ammontare dei titoli su licenza alla metà del output complessivo di EA. I primi segnali di questo mutamento includono la pesante promozione dello *Spore* di Will Wright e nuove e più competitive strategie di gestione dei progetti, a partire dal prossimo *Medal of Honor: Airborne* per arrivare a tre titoli in sviluppo con la collaborazione con Steven Spielberg. Ulteriori cambiamenti includono deadline più flessibili per i titoli sportivi ed una più generale crescita dell'autonomia degli studio.

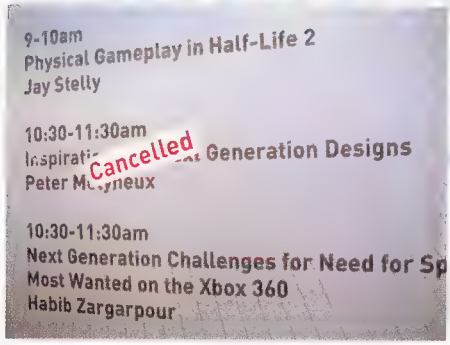
CUT & PASTE

"Bisogna essere felici ad una cerimonia di premiazione, pertanto mi sono reso conto che non volevo sfogarmi. Volevo festeggiare. I giochi sono assolutamente incredibili... Sono interattivi! C'è il feedback! Nessun'altra forma d'arte ha questo. Non mi importa se li chiamate giochi o racconti, per me è la stessa cosa... L'interattività è importante e lo può essere ancora di più se facciamo la cosa giusta. I giochi sono davvero cool. E questo è il mio sfogo"
Reduce dall'assegnazione del premio Game Developer Choice Award for Community Contribution, **Chris Hecker** scopre il suo lato pacifico durante la sessione 'Rants' della GDC

"[La PS3] ha delle limitazioni tecniche. Sembra incapace di renderizzare scene di sesso a tre in tempo reale"
David Jaffe propone una seria analisi dell'architettura Sony durante il keynote della società alla GDC

"Mangio anch'io gattini a colazione"
Il creatore di *Geometry Wars*, **Stephen Cakebread**, risponde alla domanda: odi i giocatori?

"Usano i personaggi che conoscono tutti, e impiegano i rispettivi attori, e poi introducono personaggi minori. Quindi durante l'ora l'ora successiva si sparano e si uccidono a vicenda. Non ho avuto nulla a che fare col gioco e lo disapprovo. Penso che faccia un cattivo uso del film"
Il Padrino: un fallimento con cui **Francis Ford Coppola** non vuole avere nulla a che spartire



La penuria di sessioni memorabili è stata aggravata dall'improvvisa cancellazione da parte di Peter Molyneux del suo intervento (probabilmente motivata dalle trattative che hanno successivamente portato all'acquisizione di Lionhead da parte di MS). Ad ogni modo, l'assenza del game designer all'evento ha permesso ai più furbi di spendere il suo nome per passare attraverso lo sbarramento di buttafuori all'ingresso dei party più esclusivi

contenuti per i giochi next gen e sottolineato la necessità di una migliore comunicazione fra designer e artisti in un mondo in cui "cambiare idea ti può costare due milioni di dollari". Il pericolo ravvisato da Castle, invece, è che tutti i giochi cerchino di inglobare quanti più generi possibili piuttosto che concentrarsi su singoli punti di forza ("over-scoping" è stato il termine usato), mentre Perry è stato tipicamente franco circa il fallimento dell'industria nel prevedere il successo dei suoi prodotti, confessandosi inoltre 'paranoico' circa le implicazioni della distribuzione digitale.

Quest'ultima è stata forse l'oggetto di discussione più inflazionato della Game Developers Conference. Dove prima c'era solo un contendente nell'arena degli handheld, due o tre sotto la televisione ed uno sulla scrivania, oggi si registra un'esplosione di opportunità di fruizione del videogioco. Assieme alle attuali basi installate di Xbox e PS2 (le quali possono sostenere progetti di alto profilo come *God of War* e *Dreamfall* così come altri meno ambizioni) e alle promesse di Revolution, 360 e PS3, esistono i nuovi servizi online. PS3 e 360 saranno in competizione sul piano dei giochi scaricabili, mentre il presidente di Nintendo, Satoru Iwata, ha rivelato che la 'console virtuale' di Revolution non offrirà solo materiale ludico griffato Nintendo, ma anche alcuni classici usciti su Mega Drive e PC Engine. Non è ancora chiaro se sarà possibile scaricare anche giochi nuovi, ma di certo non esistono barriere tecnologiche che possano impedirlo. Sul fronte dei portatili, è bastato che Nintendo regalasse a ciascuno dei presenti una copia della versione americana di *Brain Training* affinché le potenzialità di DS di ripetere in occidente l'eccezionale performance esibita in Giappone divenissero chiare a tutti: in pochi sono rimasti scettici dopo le intense battaglie aritmetiche combattute fra le sale e i corridoi della GDC. L'annuncio di Kutaragi che il prossimo aggiornamento del firmware PSP permetterà di scaricare e lanciare giochi sulla/dalla memory stick espone la console ad un'ondata di nuovi contenuti, e Valve, il cui servizio Steam è presto divenuto il portabandiera del nuovo modello di distribuzione su PC, rastrellava consensi e nuovi accordi fra i padiglioni dell'Indipendent Game Festival. Laddove la GDC dell'anno scorso era stata dominata dal timore di ciò che la produzione di monumentali epopee next-gen avrebbe comportato per l'industria, quella di quest'anno galleggiava sul vento dell'ottimismo soffiato dalle nuove possibilità.

Satoru Iwata ha rivelato che la 'console virtuale' di Revolution non offrirà solo materiale ludico griffato Nintendo, ma anche alcuni classici usciti su Mega Drive e PC Engine

La partecipazione alla GDC di quest'anno ha dimostrato quanto lontana sia ormai la comunità degli sviluppatori dallo stereotipo del maschio sulla ventina

La paura dell'anno scorso si cristallizzò nell'ormai famosa dichiarazione di **Greg Costikyan** durante la sessione intitolata 'Rant': "Signore e signori, siamo fottuti", disse scatenando una standing ovation. Quest'anno, invece, il nuovo e più positivo trend ha determinato il fallimento di Chris Crawford nel replicare l'exploit di Costikyan, proclamando la morte dell'industria ma poi rifiutando di spiegarne le ragioni. La latitanza di 'momenti memorabili' è stata un problema durante tutta la GDC 2006, incapace di offrire quelle sessioni che avevano generato così tanta energia durante l'evento dell'anno scorso. Sebbene nessuna fosse esaltante quanto quella di *Spore*, le migliori sessioni sono state comunque valide: il team di *Shadow of the Colossus* (vincitore della Game Developer Choice Award per il 2006, vedi 'And the winner is...') ha incantato i presenti spiegando come il design dei personaggi e delle animazioni abbiano contribuito alla profondità narrativa ed emozionale del gioco, l'ex-capo di Oddworld, Lorne Lanning, intervistando un David Jaffe (SCEA Santa Monica) che si è fatto notare per la sua tendenza a parlare senza peli sulla lingua, e il producer Katsuya Educhi spiegando i segreti dell'appeal di *Animal Crossing*.

Di fatto sono state le novità dell'anno precedente, o meglio i giochi, a dominare l'evento, vuoi nella forma del *Guitar Hero* di Harmonix o di quasi ogni cosa girasse su DS. Entrambi erano onnipresenti all'evento, mentre *Pictochat* ha rischiato di squagliarsi quando, poco prima dell'intervento di Iwata, hanno preso a circolare dicerie circa il nome ufficiale di Revolution, asserzioni di esperienze hands-on con il controller e sbilenchi disegni di Mario. Per quanto riguarda *Guitar Hero*, sembrava che ogni sviluppatore fosse venuto a San Jose per mostrare pubblicamente l'esperienza affinata nel privato.

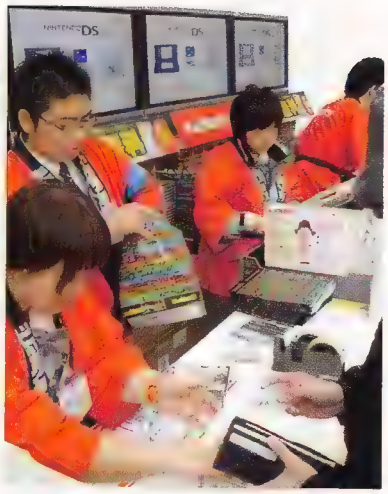
Ed è questa atmosfera che fa della Game Developers Conference un evento così speciale. L'evento californiano è un vitale serbatoio di entusiasmo, esperienza ed apertura mentale che aiuta a rivitalizzare un'industria spesso schiacciata da pressioni commerciali e pratiche di lavoro intensivo. È una conferenza in cui consigli tecnici vengono condivisi tanto spontaneamente quando i racconti delle crisi matrimoniali indotte dal superlavoro, e dove gruppi motivati da interessi trovano punti di contatto nella loro volontà di fare giochi migliori, in maniera migliore. Prossima tappa del carrozzone videoludico: Los Angeles, l'8 maggio.

Musica fra le dita

Video Games Live ha chiuso la Game Developers Conference con un affollato, e chiassoso, concerto di game music

Vedendo Sonic appostato vicino al bar e la Rikku di *Final Fantasy X* in coda per una partita a *Guitar Hero*, non poteva certo trattarsi di un concerto. Organizzati dal veterano compositore di game music Tommy Tallarico, gli spettacoli Video Games Live mettono insieme un'orchestra dal vivo, un gruppo di coristi, un grande schermo e tanti giochi di luce per rendere giustizia all'eccellenza della game music e all'ardore dei suoi fan. C'erano tutti, da *Frogger* (sopra) a *WarCraft*, da *Ghouls 'n' Ghosts* ad *Halo*, e persino The Blindfold Pianist, per una serata che non ha mancato di accontentare la folla. È però un peccato che la maggior parte delle melodie e degli arrangiamenti fossero ispirati a tumultuosi brani di battaglia piuttosto che a quel genere di musica più riflessiva che spesso lascia un'impressione più profonda in chi videogioca. E dispiace che siano stati scelti i brani più popolari piuttosto che quelli più interessanti e spesso di migliore qualità. Detto questo, non dev'essere semplice appagare un pubblico così devoto: spesso i loro schiamazzi coprivano l'orchestra e la loro adulazione era spesso motivata più dalla fama del gioco che dell'apprezzamento della sua musica.

Per il sesto anno consecutivo, gameLab ha portato alla GDC il suo god simulator 'dal vivo' *Pantheon*, invitando i giocatori ad interpretare il ruolo di una divinità a caccia di accoliti. Come al solito, la gran parte dei visitatori era troppo impegnata per giocare



DS Lite sbaraglia il Giappone

Il lancio di DS Lite va oltre le più rosee aspettative di Nintendo, attirando un pubblico di tutte le età, e dimostrando ancora una volta la leadership assoluta della casa di Mario in campo portatile

Il nuovo volto del pubblico di giocatori giapponesi, attirato dalla filosofia di Nintendo e da titoli come *Brain Training*

Ormai non esistono più aggettivi per descrivere la storia d'amore fra il pubblico giapponese e il Nintendo DS. L'ultimo capitolo di quest'epopea è stato scritto il 2 marzo, giorno di lancio di DS Lite. Pur rappresentando poco più di un restyling estetico, il portatile Nintendo ha attirato un'orda di consumatori come non se ne vedevano da tempo, con speranzosi acquirenti che si sono messi in coda già dal giorno prima, consapevoli della quantità limitata di pezzi messi a disposizione dalla casa di Kyoto. Non era infatti un segreto che i DS Lite fossero ben pochi e che le promesse di Nintendo di risolvere il problema a gennaio si fossero dissolte nell'aria. Il risultato: limite di acquisto di una macchina per cliente, nessuna possibilità di prenotazione e una sola colorazione, quella bianca, disponibile durante la settimana di lancio. Nonostante questi paletti, alle 9 del mattino del 2 marzo i negozianti si sono trovati di fronte a code di oltre 600 persone. Mezz'ora dopo, tutta la fornitura di DS Lite era esaurita.

Le stesse scene da panico si sono ripetute nove giorni dopo, per il lancio dei Lite color nero e blu. Alle 4 del mattino le code erano già formate da oltre 200 persone, e dopo due ore molti negozi esponevano sconsolatamente il cartello di 'sold out', mentre rivenditori cinesi (già presenti in forza al lancio di PSP) tentavano di accaparrarsi più macchine possibili (reclutando dei senzatetto per il propri intenti) e i tassisti si tenevano fra loro in contatto per accompagnare i clienti da quei negozi con qualche console ancora disponibile.

Nel complesso sono stati venduti in Giappone circa 160.000 DS Lite, il doppio delle PSP piazzate nel medesimo periodo di lancio. Nintendo ha anche venduto 100.000 DS in versione originale e ha promesso l'arrivo di 450.000 DS Lite e 200.000 DS entro la fine di marzo: cifre incredibilmente ritenute insufficienti dalla maggior parte dei negozianti.

Continue

Microsoft in testa, tutti gli altri a seguire. Non male.

Il mondo sarà migliore quanto tutti ne avranno uno.

HDD incluso, multiplayer online gratis. Buone notizie.

Quit

"Quando atterriamo?". Tradotto: "Avete cibo vegetariano?"

Otimo lavooro Behtesda. E sì, l'abbiamo preso!

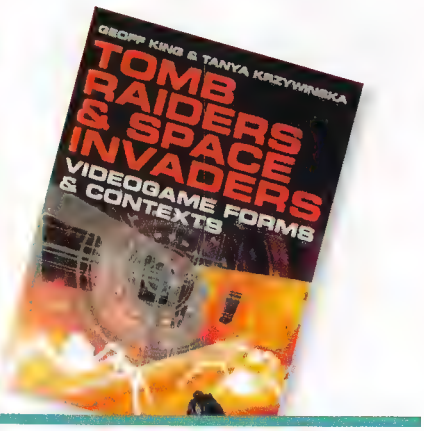
Sony, non poteva funzionare. Vai con i giochi adesso.

Autore: T. L. Taylor
Editore: MIT Press
Prezzo: $29.95
Pagine: 264

PLAY BETWEEN WORLDS: EXPLORING ONLINE GAME CULTURE

Negli ultimi anni il numero di conferenze, articoli e pubblicazioni dedicati al fenomeno dei MMOG è aumentato esponenzialmente. Dopo 'Synthetic Worlds' di Edward Castronova (si veda VG18), tocca a T. L. Taylor investigare il mondo del gaming online. Ciò che accomuna i due volumi è la nozione di MMOG come *spazi* (mondi) e non come meri giochi. Le similitudini, tuttavia, finiscono qui.

L'approccio di Taylor, squisitamente ludo-sociologico, è ben lontano da quello di Castronova, più interessato alla dimensione economica. Professore associato presso il Center for Computer Games Research di Copenhagen, Taylor investiga i rizomi sociali innescati dalla prassi ludica. Egli dimostra come la fruizione del videogame attivi complesse dinamiche che trascendono la dimensione del disimpegno. All'interno degli spazi virtuali, i giocatori negoziano la propria identità e il proprio ruolo, ma il gioco prosegue anche offline. Utilizzando un approccio di tipo etnografico, la ricercatrice statunitense ricostruisce quattro anni di interazione spesi in *EverQuest*, discute il fenomeno dei 'powergamer' ed esamina la discriminante sessuale negli spazi virtuali. Sconfessando tutti gli stereotipi, Taylor conclude che le giocatrici femminili sono violente, competitive e competenti quanto le controparti maschili. 'Play Between Worlds' è un'opera importante, eccezionalmente documentata. Meglio ancora, rappresenta un nuovo paradigma per esaminare la nozione di gioco online.



Autore: Geoff King & Tanya Krzywinska
Editore: I.B. Tauris
Prezzo: £27.50
Pagine: 260

TOMB RAIDERS & SPACE INVADERS. VIDEOGAME FORMS...

I curatori dell'eccellente 'ScreenPlay: Cinema/Videogames/ Interfaces' (Wallflower Press, 2002) propongono un'indispensabile introduzione al medium videoludico. Formatisi in ambito cinematografico (tra le altre cose, King ha pubblicato saggi importanti sul nuovo cinema hollywoodiano, sul cinema indipendente e sugli effetti speciali), i due ricercatori della Brunel University hanno saputo cogliere e illustrare meglio di molti altri le peculiarità del medium interattivo. L'approccio comparativo che fa da leit motiv alle loro analisi consente infatti di portare in primo piano la natura idiosincratica del gioco digitale. Nel volume vengono esaminati in modo dettagliato i piaceri innescati dalla fruizione elettronica, l'intricata liason tra interazione e narrazione, la dicotomia realismo e spettacolo, e il bistrattato concetto di genere.

La prosa, pur essendo accademica, è immediata, spesso avvincente. Le disquisizioni di King e Krzywinska sono arricchite da un grande numero di esempi, da *Doom* a *Command & Conquer*, considerati sia sul piano formale che su quello contestuale. Suddiviso in quattro macro-capitoli e corredato da ben venti pagine di note, il volume discute concetti chiave (e ciò nonostante equivoci) come gameplay, gamescape, reale e virtuale.

Enciclopedico, ma mai dispersivo, 'Tomb Raiders & Space Invaders. Videogame Forms and Contexts' rappresenta un valido punto di partenza per chiunque voglia avvicinarsi ai game studies.

TETRIS THE WORLD.

TETRIS ® & © 1985-2006 ELORG. A TETRIS HOLDING COMPANY. LICENSED TO THE TETRIS COMPANY. GAME DESIGN BY ALEXEY PAJITNOV. LOGO DESIGN BY ROGER DEAN. ALL RIGHTS RESERVED. CERTAIN NEW GAME ELEMENTS DEVELOPED BY NINTENDO, AND ANY CHARACTERS, SOUNDS AND VIDEO GAMES ORIGINALLY OWNED BY NINTENDO. © 2006 NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

3+

www.pegi.info

TETRIS DS

NINTENDO DS.

È arrivato su Nintendo DS il gioco più assuefacente della storia. Grazie alla connessione Wi-Fi, ora puoi dimostrare di essere il più forte giocatore al mondo, sfidando chiunque nel globo. Oppure puoi metterti alla prova con più di 200 rompicapo speciali e nuove incredibili modalità di gioco. Sei pronto per il più grande rompicapo del mondo?

www.nintendo.it

nintendo Wi-Fi connection

BIFFOVISION

Killer plastic

Alla fine mi sono arreso. Non ho resistito alla tentazione di comprarmi un colossale e invadente televisore al plasma da affiancare al mio Xbox 360. Anche se ho dovuto abbattere il muro frontale di casa mia per infilarlo nel salotto (e uccidere mia moglie per poterne sopportare la spesa), è senza ombra di dubbio l'oggetto più sexy che abbia mai acquistato. Uno schermo ad alta definizione nitido e sontuoso accompagnato da un sistema audio in grado di mandare su tutte le furie i miei vicini. Bellissimo.

Era scontato che il televisore mostrasse i titoli 360 in tutto il loro splendore, ma non che riaccendesse la mia fiamma per alcuni titoli del passato. Finalmente posso giocare in multiplayer tramite split-screen senza che i miei occhi sanguinino, nonché ripescare diversi classici per PS2 e Xbox e piangere di gioia per quanto splendidi appaiono su questo HDTV. Ma ciò che ho notato nel riscoprire questi titoli di vecchia generazione è che hanno un aspetto migliore della prima ondata di giochi 360.

per qualche anno in tutte le riviste del globo e mi sembra di notare la stessa identica cosa nella prima ondata di titoli per Xbox 360.

Perfect Dark Zero ne è un esempio perfetto. Lo stile grafico è, a voler essere generosi, poco ispirato, con gli artisti che si affidano interamente alla macchina perché faccia tutto il lavoro per loro. Riflessi, bump-mapping, effetti di luce e superfici metalliche così lucide che nemmeno se ci avessero passato una tripla dose di Mastro Lindo. Certo, come dimostrazione di cosa sia capace 360 funziona egregiamente. Ma la grafica è davvero migliore di quella vista in passato?

Personalmente ritengo che un titolo considerato 'della vecchia generazione' come *Shadow of the Colossus* sia mille volte più affascinante di qualsiasi *Perfect Dark Zero*. Non solo per la sua atmosfera sublime e per lo stile grafico spettacolare, ma perché i personaggi si muovono in maniera credibile. Anche un gioco limitato e anonimo come *Shadow the Hedgehog* è più

> Un titolo considerato 'della vecchia generazione' come Shadow of the Colossus è mille volte più affascinante di qualsiasi Perfect Dark Zero

Non fraintendetemi: penso che il 360 sia un hardware sublime col potenziale di sfornare qualcosa di meraviglioso ed esaltante. Ma al momento, su un livello meramente visivo, trovo che i giochi siano poco immersivi e che troppo dipenda dalla potenza della macchina. Cosa sto cercando di dire? Che le capacità grafiche di Xbox 360 sono troppo potenti per gli sviluppatori? Be', più o meno. Sembra quasi che la forza bruta di 360 stia facendo impigrire i grafici.

Molti anni fa, in una vita precedente, ero uno di loro. Ricordo ancora la prima volta che mi dilettai con Adobe Photoshop: mi ci vollero secoli per smettere di applicare filtri ad ogni design. Era così facile applicare un lens flare, o un effetto di distorsione, e trasformare un disegno poco ispirato in qualcosa di radicalmente diverso. Lo stesso processo si è visto

'credibile' perché ha un protagonista che appartiene al suo mondo. In fondo chi ha idea di come un porcospino fumettoso, dalla dubbia moralità, si muova 'realmente'? Con i game designer inspiegabilmente ossessionati dal ricreare il mondo reale, sembra che si sia arrivati da tempo alla soglia del fotorealismo, ma per quanto riguarda il modo in cui si muovono i personaggi siamo ancora all'età della pietra.

Per quanto apprezzi *Call of Duty 2* (e per quanto sia facile perdersi nell'orgia sensoriale scatenata dal titolo Activision), rimango sempre agghiacciato dalle sue animazioni. Nessuno dei personaggi si muove come una persona reale: singhiozzano da un ciclo di animazione al successivo, e tutti si muovono più o meno allo stesso modo. Stesso discorso per *King Kong*: la versione 360 che rappresenta uno dei titoli graficamente più impressionanti che abbia mai visto. Ma i movimenti dei personaggi sono osceni. Se riusciamo a produrre giochi in grado di ricreare una Stalingrado devastata dalla guerra, oppure lussureggianti isole tropicali, è davvero così difficile produrne uno con degli esseri umani che si muovano come esseri umani?

All'epoca in cui tutti i giochi erano incentrati su animali fumettosi, si accettava il movimento degli sprite 2D perché era coerente col resto dell'ambiente. Adesso veniamo inondati da riproduzioni fantasmagoriche e ultradettagliate della realtà, ma popolate da zombi artritici. Anche un titolo paradigmatico come *Half-Life 2* è stato danneggiato, a mio avviso, dal movimento dei suoi personaggi umani e *Resident Evil 4* crolla quando il protagonista smette di camminare per cominciare a correre. La transizione da un tipo di movimento ad un altro è uno spiacevole promemoria del fatto che, in fondo, si sta sempre controllando un personaggio dei videogiochi.

Più la grafica è stilizzata, meno problemi ci sono. Ognuno degli episodi recenti di *Prince of Persia* sembra funzionare in questo senso, rimanendo fedele alle origini della serie come caposaldo dell'animazione realistica nei videogiochi. Ma aumentando il dettaglio si entra immediatamente in un campo minato. Tutta l'attenzione sembra che vada al mondo di gioco, alle texture e agli effetti di illuminazione, ma i personaggi si muovono ancora come se si fossero cagati nei pantaloni.

Certo, Xbox 360 è ancora un hardware nuovo per gli sviluppatori e i ragazzi di Rare erano senza dubbio come bambini alle prese con un nuovo giocattolo, impegnati ad applicare quell'orribile plastificazione su ogni superficie e personaggio. Ma spero che con l'arrivo delle prossime ondate di giochi gli sviluppatori imparino a contenersi e capiscano che per fare un gioco di bell'aspetto non basta applicare riflessioni e bump-mapping su ogni singolo poligono.

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di Videogiochi, anche se capita spesso

DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE

Ma è arte? (1 di 2)

I videogame non sono un'espressione artistica", ha dichiarato **Hideo Kojima** in un'intervista pubblicata sul numero di febbraio di Official U.S. PlayStation Magazine. Secondo il creatore della saga di *Metal Gear Solid*, il videogame è un medium *eccessivamente* mainstream. La vera arte, sostiene Kojima, è personale, reciproca, elitaria. Per via del loro 'appeal omnicomprensivo' e della loro 'natura interattiva', i videogame sono 'servizi', non manufatti. Tutt'al più posseggono un 'carattere artistico'. Le affermazioni di Kojima (che hanno stimolato un intenso dibattito in rete) mi forniscono l'occasione per esporre alcuni concetti che vado ruminando da qualche tempo.

L'atavica domanda 'I videogiochi sono arte?' è priva di senso. O meglio: occorre prima di tutto capire *chi* attribuisce a un artefatto culturale, a un'attività o a una prassi umana lo statuto di 'arte'. Porsi il problema significa riconoscere, indirettamente, che l'arte non è una qualità intrinseca di un oggetto, bensì il frutto di una negoziazione tra differenti soggetti sociali: artisti, filosofi, critici, mercanti e istituzioni. L'arte è un punto di arrivo, non un punto di partenza. Gli studiosi di estetica costruiscono sistemi di classificazione per distinguere gli oggetti d'arte da quelli non artistici. I critici applicano tali tassonomie a specifiche opere, formulando un giudizio di valore che ha delle ovvie ripercussioni di carattere emotivo ed economico. Attraverso i loro giudizi, i critici *de facto* costruiscono o distruggono sistemi artistici. Il loro ruolo è fondamentale, dato che il pubblico e le istituzioni si servono dei loro giudizi per decidere quali artisti meritano la loro attenzione e il loro supporto. Gli stessi critici, chiaramente, hanno una reputazione da costruire e difendere. La solidità della reputazione è direttamente proporzionale alla capacità di articolare in modo razionale e convincente i giudizi estetici. Per usare le parole dell'autore de 'I mondi dell'Arte' (Il Mulino, 2004), Harold Becker: "All'interno di mondi artistici complessi e particolarmente avanzati, professionisti specializzati (critici e filosofi) creano sistemi estetici logicamente fondati e filosoficamente difendibili". La creazione di tali sistemi estetici, prosegue Becker, rappresenta un'industria in se stessa.

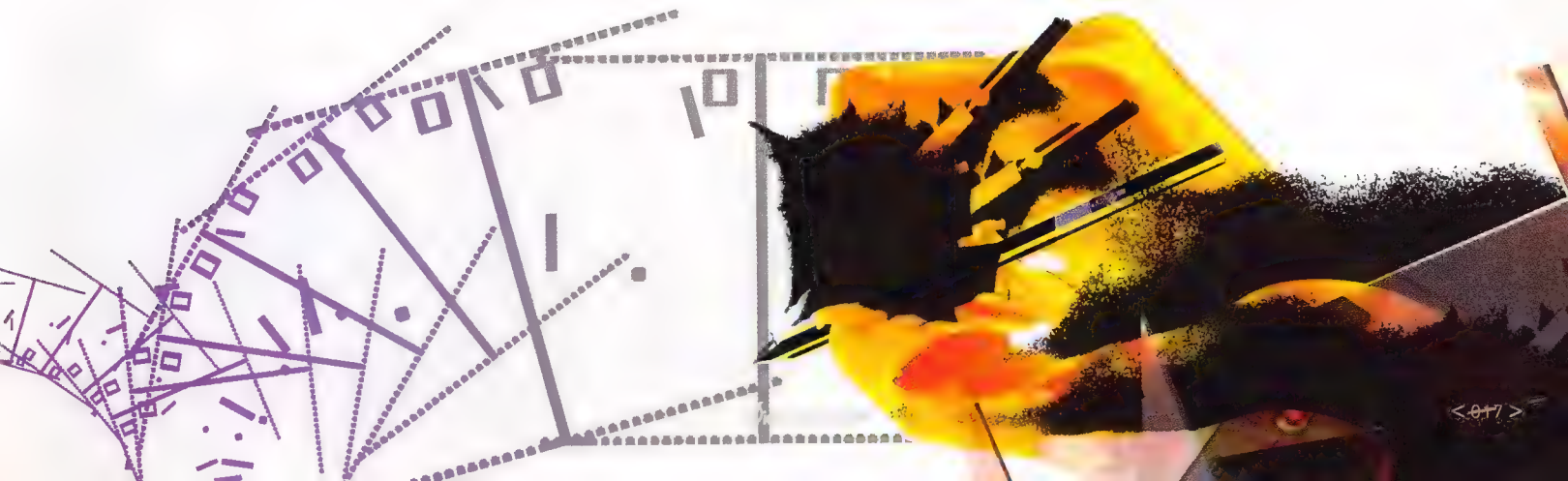
Alla luce di queste precisazioni, la questione relativa allo statuto artistico del videogame acquista, finalmente, un grado di trasparenza. In primo luogo, la ragione per cui i videogiochi non sono ancora considerati una forma d'arte a pieno titolo non ha nulla a che fare con le caratteristiche intrinseche del medium. I videogiochi non sono arte semplicemente perchè i critici di professione non hanno prodotto (o non hanno voluto produrre) dei sistemi estetici adeguati per rendere conto delle peculiarità del medium e del suo linguaggio. Arte è un termine astratto, un'idea platonica. Arte è una convenzione, non una legge fisica. L'arte è arbitraria, il risultato di una negoziazione tra differenti agenti sociali. L'arte è dinamica. La funzione di un sistema estetico non ha ripercussioni esclusivamente *ex post*. La storia dell'arte attesta che i sistemi estetici molto spesso svolgono una funzione *ex ante*, in quanto indirizzano e guidano gli artisti. Il rapporto tra artisti e critici è fecondo e/o incestuoso, a seconda dei punti di vista. Un'opera o una prassi si 'guadagna' la definizione di 'arte' solo quando riesce ad ottenere un vasto consenso che si fonda su criteri stabiliti dai critici. Se l'opera (o la prassi) esemplifica e veicola in forma efficace dei principi estetici che la comunità artistica ha definito 'paradigmatici', allora è un'espressione artistica compiuta. Ovviamente, all'interno dei mondi dell'arte, molteplici sistemi estetici differenti competono tra di loro in quanto le risorse economiche, infrastrutturali e tecniche sono limitate. Il fatto che la presenza di installazioni video nei musei sia molto più diffusa delle installazioni videoludiche si spiega con il fatto che le prime hanno alle spalle una comunità critica relativamente forte, sedimentata e sofisticata, per quanto più giovane di altre. Analogamente, il fatto che il numero di musei dedicati al cinema sia largamente superiore a quello dei medesimi dedicati ai videogame non è riconducibile a una presunta superiorità estetica del primo, ma alla *forza argomentativa* dei suoi critici, che nel corso del ventesimo secolo hanno combattuto una lunga serie di battaglie di legittimazione.

I mondi dell'arte, osserva ancora Becker, hanno una natura reazionaria e conservatrice. Nuove espressioni culturali vengono inizialmente ignorate o stigmatizzate perché minacciano di mettere in discussione lo status quo. I nuovi media parlano nuovi linguaggi e i critici della vecchia guardia non amano rimettere mano ai libri di testo. Occhio non vede (o non vuole vedere)... Per converso, i giovani critici hanno tutto l'interesse a promuovere pratiche criticamente emarginate, non fosse altro perché la loro opera persuasiva è funzionale alla costruzione di una solida 'reputazione'. L'opera dell'interprete culturale è essenzialmente *moralistica*: la sua funzione consiste nell'individuare una formula a prova di errore che consenta di discernere in modo non ambiguo le opere che meritano di essere definite 'artistiche'. I critici, osserva Becker, non si limitano a classificare e archiviare, ma costruiscono sistemi di valori reciprocamente *esclusivi*. Le istituzioni (musei, gallerie etc.) e il pubblico strutturano i loro investimenti sulla base dell'opera critica, ergo sono ugualmente esclusivi.

> Arte è un termine astratto, un'idea platonica. Arte è una convenzione, non una legge fisica. L'arte è arbitraria, il risultato di una negoziazione

Non vanno sottovalutate, inoltre, le istanze di carattere pragmatico. La struttura stessa dei musei o delle gallerie d'arte è poco funzionale a ospitare opere videoludiche, le cui modalità di fruizione si discostano nettamente rispetto a forme culturali tradizionali, interattive, come il teatro, o non interattive, come la scultura. Il cinema è diventato 'arte' grazie all'opera di critici illuminati che hanno saputo costruire dei validi sistemi per classificare le opere di celluloide. Il videogioco aspetta critici altrettanto perspicaci.

Matteo Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Videoludica. Game culture' (www.videoludica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di Videogiochi



DI TIM GUEST

THE GUEST

Giocare col fuoco

A febbraio dello scorso anno, Qiu Chengwe, un giocatore quarantunenne di *Legend of Mir*, titolo fantasy con cui migliaia di utenti cinesi si ritrovano online per combattere mostri e guadagnare soldi virtuali, ha prestato la propria Dragon Sabre, conquistata con fatica, ad un amico, il ventiseienne Zhu Caoyan. Invece di restituirgli la spada, Zhu l'ha venduta ad un altro giocatore in cambio di 7.200 yuan (circa 750€). Qiu Chengwe s'è rivolto alla polizia, ma dato che la spada esisteva solo nel gioco, Zhu non aveva infranto alcuna legge. Un mese più tardi, Qiu si è introdotto a casa di Zhu, e prima che questi potesse accorgersi di cosa stava accadendo, l'ha ucciso a pugnalate.

A giugno un tribunale cinese ha condannato Qiu Chengwe alla pena di morte (sentenza poi sospesa e commutata in 15 anni di prigione). Ma punire i crimini che avvengono all'interno dei mondi virtuali non è sempre così immediato.

Si è già scritto della Sims Mafia: un giocatore di *Sims Online*, Jeremy Chase (un ventottenne impiegato in una società finanziaria come responsabile del customer service ed esperto di IT), ha fondato la Sims Mafia per offrire agli abitanti del mondo virtuale qualcuno a cui rivolgersi per risolvere i loro problemi virtuali. Col crollo della popolazione di *Sims Online*, Chase ha spostato i propri affari: non con il tradizionale trasloco da New York a Las Vegas, ma passando da *Sims Online* a un altro mondo virtuale, quello di *Second Life*, dov'è diventato Marsellus Wallace. Nel nuovo gioco, l'organizzazione di Chase si è quindi messa ad offrire, in cambio di una certa somma di soldi virtuali, tutta quella serie di servizi che aveva già reso disponibile in *Sims Online*. La Sims Mafia può attaccare (virtualmente) qualsiasi abitante di *Second Life*, ricattarlo, corromperlo o riscuotere i debiti (in *Sims Online* offriva anche accompagnatrici virtuali, ma Chase, che un tempo gestiva un sito porno nel proprio tempo libero, ha dato un taglio al racket della prostituzione perché c'era un rischio troppo alto di avere giocatori minorenni alla ricerca di meretrici virtuali. In *Second Life*, invece, dove tutti i 100.000 abitanti sono maggiorenni, reclutare un'accompagnatrice virtuale è facile, sebbene costoso, come comprare un paio di scarpe virtuali).

Dopo un estenuante processo burocratico, sono finalmente riuscito ad incontrare Wallace. Mi ha ricevuto nella sua dimora virtuale, con pavimenti in marmo, spaparanzato su una sedia di pelle virtuale (la Sims Mafia è già riuscita a costruirsi una tale reputazione in *Second Life* che un designer di interni, ansioso di conquistarne i favori, gli ha arredato gratuitamente la casa). "Al momento siamo io, un Consigliere, tre Vice Boss, tre Capi e diversi soldati che rispondono ai Capi", ha iniziato. Quindi mi ha raccontato della sua ultima impresa virtuale. Un conoscente chiamato Drax Lumiex, che possedeva un'impresa in *Second Life* conosciuta come il Red Dragon Casinò, aveva chiesto a Wallace, che gestiva un redditizio gioco dei dadi, di condividere il proprio know how. I due diventarono così soci, e Lumiex fece persino da testimone al matrimonio virtuale di Wallace (la sua sposa era Mackenzie Draper, un personaggio di *Second Life* controllato dalla fidanzata reale di Chase. Al momento Draper, un'attraente ragazza dai capelli rossi, è uscita dal gioco: in disaccordo con le imprese illegali del marito, ed esercitando i privilegi consentiti alla moglie di un boss mafioso, non ha fatto mistero della propria disapprovazione).

> Al di là del monitor le regole di condotta sono meno chiare. Ecco perché Chase può essere orgoglioso della propria organizzazione criminale

Wallace e Lumiex avevano deciso di dividere i profitti virtuali derivanti dal gioco dei dadi al casinò, ma, secondo Lumiex, il casinò era sempre in costante perdita. Wallace divenne sospettoso e si mise a fare il croupier: il suo tavolo generò un profitto. Si spostò quindi ad un altro tavolo, e anche qui il casinò chiuse in attivo. Era ora di vendicarsi, in vero stile mafioso. Anche se Lumiex era stato un testimone al suo matrimonio, non poteva lasciar passare quest'affronto.

Il casinò di Lumiex era famoso nel mondo di *Second Life* per la sua facciata unica, con un enorme drago rosso scolpito, la cui bocca faceva da ingresso alla struttura. Per mesi Wallace lavorò per conquistarsi la fiducia di Lumiex. Alla fine Lumiex chiese a Wallace di diventare socio e gli consentì di modificare gli oggetti all'interno del casinò. Wallace decise che la vendetta era ormai sufficientemente fredda per essere servita. Per prima cosa cancellò un muro divisorio, giusto per far capire a Lumiex cosa stava per succedere. Lumiex andò nel panico e si precipitò a revocare a Wallace il permesso di modificare gli oggetti. Ma Wallace fece l'equivalente virtuale di dare alle fiamme il casinò: cancellò il Red Dragon.

Nel mondo reale, il tempo è denaro; nel mondo virtuale, il denaro è il tempo. Lumiex aveva perso le settimane e i mesi che gli erano stati necessari per costruire il casinò e la sua reputazione, ma non aveva alcun modo di fare ricorso: quell'atto di ingiustizia virtuale non aveva valore legale nel mondo reale. Gli sviluppatori hanno bisogno che le cose funzionino in questo modo altrimenti ogni bug, sospensione del servizio o modifica del gioco scatenerebbe un'azione legale di gruppo. I giochi diventerebbero veri sistemi economici, con ogni giocatore costretto a compilare una dichiarazione dei redditi.

Nel mondo reale le attività mafiose di Chase sarebbero illegali. Ma al di là del monitor le regole di condotta sono meno chiare. Ecco perché Jeremy Chase può essere orgoglioso della sua organizzazione criminale virtuale. D'altronde il nome del suo personaggio, che campeggia sopra la sua testa virtuale per tutto il tempo, recita: 'Marsellus Wallace, Sim Mafia Boss'.

Tim Guest è un giornalista con anni d'esperienza nel campo tecnologico e dei videogiochi. Attualmente scrive per Guardian e Daily Telegraph

MISSING IN ACTION

Alla faccia dell'interfaccia

Con Xbox 360 già disponibile e le console Sony e Nintendo in dirittura d'arrivo, la next-gen sta diventando a tutti gli effetti la generazione hardware *attuale*. Mentre i giocatori discutono delle nuove, scintillanti possibilità offerte dal servizio Live, si stropicciano gli occhi osservando gli screenshot di *Killzone* per PlayStation3 e fantasticano sugli usi del controller di Revolution, gli addetti ai lavori discutono di quale sarà l'impatto della nuova generazione hardware sulla produzione e sul design dei giochi.

Alcuni fattori sono già assodati: i costi di produzione cresceranno esponenzialmente; i team di sviluppo si espanderanno; i piccoli sviluppatori indipendenti difficilmente potranno disporre delle risorse necessarie per sviluppare sulle nuove piattaforme, e potrebbero vedersi costretti a ripiegare sul mercato handheld, mobile o web. E ancora: la tradizionale filiera sviluppatore-editore-distributore-rivenditore potrebbe semplificarsi radicalmente poiché l'editore sempre più spesso venderà i contenuti ai consumatori direttamente in rete.

Conosciamo quindi in quale direzione procede lo sviluppo tecnologico, in che modo si riformuleranno gli organigrammi aziendali e come cambierà la distribuzione di videogiochi. Non è invece ancora chiaro ciò che la nuova generazione avrà da offrire nel campo del game design. Le novità, che ancora non abbiamo visto nei giochi next-gen, sono solo ventilate in timide discussioni sui canali dedicati agli addetti ai lavori. Una delle questioni che è spesso dibattuta riguarda l'imminente sparizione dell'HUD (Head-Up Display), ovvero degli elementi grafici a schermo che forniscono al giocatore informazioni di vario genere (ad esempio, in uno sparatutto, possono indicare lo stato di salute dell'avatar, le munizioni disponibili, la mappa). A dare avvio al dibattito è stato Greg Wilson, consulente di game design, che in un articolo pubblicato su Gamasutra ha sollecitato un ridimensionamento del ruolo dell'HUD. Le ragioni di Wilson sono molteplici, alcune trascurabili (la persistenza di elementi grafici fissi, come appunto l'HUD, potrebbe danneggiare i televisori LCD), altre invece interessanti: portando ad esempio *Doom 3*, in cui il numero di proiettili restanti è indicato direttamente sull'arma, oppure il recente *King Kong*, in cui la voce del protagonista ci dice quante munizioni ci rimangono mentre ricarichiamo, Wilson sostiene che, per offrire una maggiore immersività, i videogiochi debbano trasformarsi in esperienze cinematografiche prive di HUD. Ancora, Wilson osserva che il cambiamento in atto nella composizione del pubblico dei videogiochi, sempre più casual, dovrebbe condurre ad una semplificazione delle meccaniche di gioco e delle interfacce. In altre parole, gli sviluppatori si dovrebbero sforzare di tradurre le informazioni generalmente contenute nell'HUD in elementi visivi o sonori appartenenti al mondo di gioco stesso, come accade in *Fight Night Round 3* per 360, in cui l'alta definizione viene sfruttata per acuire il dettaglio visivo e consentire al giocatore di comprendere il grado di stanchezza dell'avversario dalla postura, dall'espressione e dalla velocità di movimento piuttosto che dalla dimensione di una barra colorata a fondo schermo. La tesi di fondo è chiara: dalla primordiale visuale in soggettiva di *Doom* alla recente tecnologia HDR, i videogiochi (o meglio, il genere 'realista' dei medesimi) hanno usato la tecnologia per offrirci una percezione del mondo fittizio analoga a quella che abbiamo del mondo reale, e l'HUD rappresenta un ostacolo verso questa perfetta mimesi percettiva.

D'altra parte, non tutti gli osservatori sottoscrivono questo requiem dell'HUD. Clive Thompson, ad esempio, nella sua rubrica su Wired sostiene che l'assenza dell'HUD può complicare la vita al giocatore, invece di semplificarla (e se in *King Kong* volessimo sapere quante munizioni ci rimangono senza dover necessariamente ricaricare l'arma?), e che la capacità dell'HUD di comunicarci in un battito di ciglia una quantità esorbitante di informazioni è invece un grande merito dei videogiochi, un merito che ha fatto scuola in altri campi. Thompson porta ad esempio le ricerche dell'esercito americano che studiano la possibilità di proiettare un HUD sui visori dei soldati, ma abbiamo a disposizione anche esempi meno futuribili, basti pensare alle sovrimpressioni che compaiono nelle gare di MotoGP o di Formula 1 trasmesse in TV, in cui i giri motore, la velocità e anche la posizione sul tracciato vengono rappresentate citando platealmente decenni di HUD videoludici. Allo stesso modo, sui parabrezza di alcune auto di alta gamma vengono già oggi proiettati i dati tradizionalmente ospitati nel cruscotto, in modo che il guidatore non debba spostare l'occhio dalla strada. Insomma, tutta la tecnologia che è generalmente etichettata come 'augmented reality' è tesa a creare un'interfaccia fra noi e la realtà, un'interfaccia che ci consente di accrescere artificialmente la nostra conoscenza e il nostro controllo su di essa. Da questo punto di vista, gli HUD dei videogiochi ci permettono di 'leggere' i mondi di finzione nelle maniere più insolite, complesse, immediate. Invece di fermarsi sulla superficie degli oggetti, attraverso un ribaltamento di prospettiva possiamo vedere le cose 'dall'interno': lo stato di salute di Yoshimitsu, le emozioni dei Sims, il grado di camuffamento di Snake.

> È nell'interfaccia che si decide che cosa sappiamo del mondo di finzione, in che ruolo ci poniamo e come vogliamo interagire con esso

La progettazione dell'HUD è insomma una fase delicata ed importantissima del processo di design: per quanto sia vero che la bellezza formale di *Ico* sta anche nell'assenza di elementi grafici accessori, è altrettanto certo che togliendo l'HUD da *Civilization* si dovrebbe rinunciare alla quasi totalità del gioco. Ha ragione il designer Demis Hassabis quando suggerisce agli aspiranti colleghi che la cosa più importante è lavorare sull'interfaccia, perché è lì che si decide che cosa sappiamo del mondo di finzione, in che ruolo ci poniamo e come vogliamo interagire con esso.

Massimo Maietti (massimo_maietti@yahoo.com) è l'autore di 'Semiotica dei videogiochi'. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**

DI GARY PENN

MIGHTIER THAN THE SWORD

La libertà di scelta

La soglia d'attenzione si sta abbassando viepiù, mentre le nostre capacità di eseguire compiti in multitasking è in costante crescita. Ci stufiamo velocemente di qualsiasi cosa che non stia cambiando in maniera costante e ovvia. Ci tuffiamo a capofitto sul piatto principale non perché non ci interessino particolarmente gli antipasti, ma solo perché è davvero difficile soddisfare i nostri appetiti. Non abbiamo tempo per gustarci il momento o per assaporare lentamente ogni sensazione, perché abbiamo troppe scelte da fare. Il problema è che l'offerta è talmente ampia da trovare sempre più difficile effettuare una scelta, al punto da rimanere paralizzati (uso sempre la prima persona plurale: ovviamente sto generalizzando per ingraziarmi o alienare il lettore).

Mi capita sovente di finire per ascoltare della musica mentre mi alterno fra la lettura di una rivista o di un libro, la partita ad un videogioco, uno spettacolo televisivo o un film sottotitolato e una conversazione. Sono io che realizzo il mio cocktail di divertimento multimediale. E devo essere coinvolto in maniera assoluta: raramente trovo qualcosa che soddisfi un singolo senso. Io ho bisogno del massimo: più sensi assorbiti in maniera più completa.

Ma qui non si sta parlando tanto della possibilità di scegliere, quanto della mia incapacità di venire completamente assorbito da qualsiasi cosa per più di cinque minuti e di quanto facilmente possa essere distratto. Ho lasciato che un'esposizione estrema a più media contemporaneamente, in particolare computer e videogiochi, mi facesse il lavaggio del cervello. Ora difficilmente mi trovo a fruire di qualsiasi forma di entertainment nella sua interezza, ma ciò non importa. Mi piace comporre dei ritratti maestosi da semplici frammenti, mettere insieme un melange di momenti.

Assaporo più cose che posso, più velocemente che posso, e ne ricavo dei giudizi lampo. Ciò mi permette di risparmiare il tempo necessario per provare qualcosa fino in fondo e scoprire se possa migliorare o diventare più coinvolgente col tempo (cosa che capita raramente). Non è tanto questione di farsi un'opinione superficiale, quanto permettere che la vera bellezza possa risaltare sin dal principio. Ci dev'essere una promessa, un indizio che faccia capire che vale la pena intraprendere il viaggio e che renda l'esperienza soddisfacente. Una partenza lenta può funzionare, ma ci dev'essere una premessa valida, una scintilla di speranza, un assaggio di come le cose possano prendere forma.

Tutto questo principio può essere compromesso da un'eccessiva possibilità di scelta: strati su strati di merda da scavare prima di iniziare finalmente a giocare (e questo senza nemmeno considerare quelle deprimenti cut-scene che non possono essere velocizzate, e a volte nemmeno saltate). Non ho idea del perché non si possa snellire gran parte di questa burocrazia (uno dei pochi titoli a provarci, in questo senso, è *Animal Crossing Wild World*). L'utilizzo sempre maggiore di Quick Play o tecniche similari come scorciatoia in mezzo a tutta questa mondezza testimonia la conoscenza del problema, ma non lo risolve.

> Ho lasciato che un'esposizione estrema a più media contemporaneamente, in particolare computer e videogiochi, mi facesse il lavaggio del cervello

C'era un periodo in cui ero assolutamente a favore della possibilità di scegliere all'interno dei giochi e in cui la linearità mi faceva rabbrividire. Mi beavo dell'illusione di libertà garantita da titoli come *Elite*, *Mercenari*, *Exile*, *Stars* e persino *GTA*. È un po' come l'improvvisazione teatrale: a parte qualche suggerimento, non c'è nessuno a dirti cosa fare e quando.

Quale arma usare? Quale strada prendere? Come applicare al meglio quest'idea? Quanta scelta lasciare? Quanto rendere ampia la scelta? Più complesso è il microcosmo, maggiori sono le scelte che ne risultano e più c'è bisogno di una direzione, il che rende la fase di sviluppo ancora più impegnativa, dato che bisogna considerare e prendersi cura di un numero di situazioni sempre crescente. Garantire una minor gamma di scelte è una soluzione più sicura per tutti, anche se non voglio certo suggerire un approccio estremo come quello dei più semplici libri RPG o di giochi come *Dragon's Lair*.

Si dice che le scelte 'significative' siano un fattore chiave nel rendere avvincenti i videogiochi (si potrebbe dire lo stesso della vita, in generale). Una di queste scelte che sta diventando sempre più popolare è quella che consente di decidere fra bene e male, di vedere entrambi i lati della medaglia. La formalità di questa scelta, che si esprime tanto nella scelta stessa quanto nel suo riconoscimento (perché la scelta è valida solo se il prodotto riconosce in maniera ufficiale le vostre azioni, premiandole di conseguenza), ne fa un'altra di quelle decisioni che non ho intenzione di prendere consapevolmente.

Potrà essere una fase passeggera, un effetto della sovraesposizione al medium e a questa presunta libertà di scelta, l'età, il disinteresse crescente o il semplice scazzo. Ma mi sono stufato di tutta questa scelta. Voglio una direzione: strade più ovvie che mi offrano delle ragioni migliori per prendere delle scelte. Non per punti extra o premi banali, ma per risultati concreti: cambiamenti radicali, differenze ovvie, ricompense personali piuttosto che riconoscimenti orgiastici che hanno senso solo quando condivisi con altri. Probabilmente è proprio l'età ad avere qualche relazione con questo problema: l'esperienza rende qualsiasi novità meno nuova, più ovvia, meno coinvolgente o profonda. È anche più facile da prevedere, se non in termini di contenuto quanto meno in termini di concept e funzionamento. Non c'è da sorprendersi che sia così: tutti i germogli arrivano sempre dagli stessi semi. E il problema è questo: o si accettano sempre le stesse cose e ci si accontenta, o si passa a qualcosa di diverso. Ad altre forme di intrattenimento. Ad altre scelte.

Gary Penn ha iniziato la propria carriera videoludica a Zzap!64 per poi lavorare per BMG e DMA Design. Attualmente realizza giochi per Denki

12+
www.pegi.info

© 2004-2006 Nintendo. Developed by Nintendo Software Technology Corp. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

DA APRIRE
PER SFIDARE
IL MONDO
SOTTERRANEO

DA APRIRE
PER SFIDARE
IL MONDO
INTERO

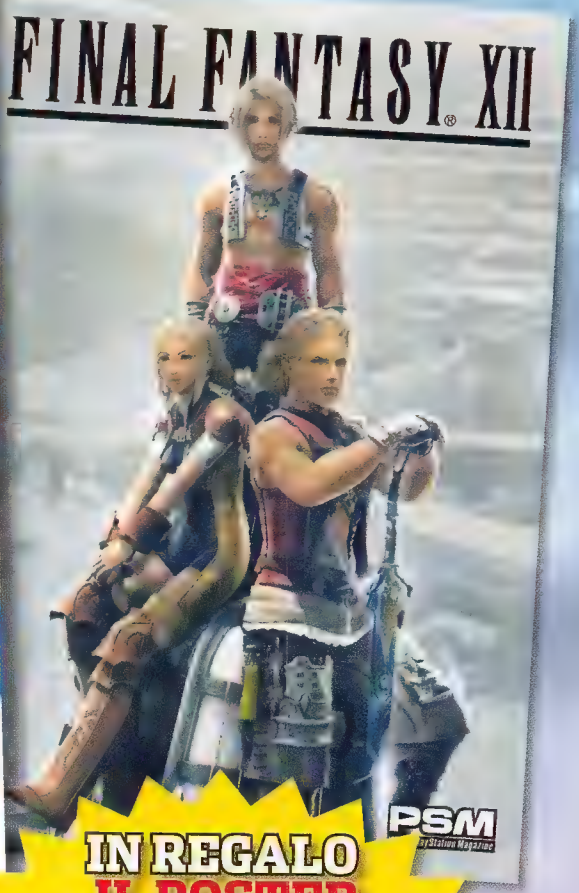
METROID PRIME HUNTERS

Wi-Fi

PREPARATI PER LA SFIDA SCI-FI DEFINITIVA! COMBATTI CONTRO ALTRI TRE AVVERSARI UMANI PROVENIENTI DA OGNI ANGOLO DEL MONDO GRAZIE ALLA NINTENDO WI-FI CONNECTION. SOLTANTO UNO POTRÀ SOPRAVVIVERE ALLA MORTALE CACCIA AMBIENTATA IN QUESTO UNIVERSO SCI-FI IN 3D. METROID PRIME – SOLO SU NINTENDO DS. WWW.NINTENDO.IT

NINTENDO DS™

VUOI CONOSCERE TUTTO SUL MONDO PLAYSTATION?



IN REGALO IL POSTER GIGANTE DI FINAL FANTASY XII

SOLO €4,50!

[E per solo €1 in più...]

PSM DVD

Il DVD Video con i filmati dei migliori giochi PS2 e PSP.

Future MEDIA WITH PASSION

Preview

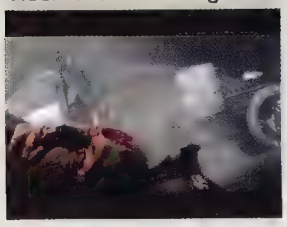
Il futuro del divertimento elettronico

I più attesi

Every Extend Extra

Ninety-Nine Nights **sembra finalmente pronto, ma il posticipo della sua data di lancio da novembre a fine aprile quanti mesi di ritardo costerà al nuovo sparatutto portatile di Mizuguchi?**
PSP, BANDAI

Alone In The Dark: Near Death Investigation



Se Atari si libererà davvero di Eden Studios, come si vocifera da tempo, quale sorte toccherà al franchise che ha dato il via all'invasione dei survival horror moderni?
360, ATARI

Sam & Max 2

Con parte del team originale di ***Freelance Police*** **apparentemente coinvolto, c'è da sperare che venga abbandonato il 3D di** ***Hit the Road*** **a favore di uno stile più consono alle opere di Purcell**
PC, TELLTALE GAMES

Tutorial scimmieschi

Quando i primi livelli sono i più difficili da superare

Black & White 2 è uno dei titoli maggiormente affetti dalla sindrome da tutorial iperprotettivo. Alcuni giocatori avrebbero probabilmente pagato un extra per poterlo saltare a piè pari

Quando si parla di videogiochi, qual è il vostro più grande desiderio? Uno schermo al plasma di 65 pollici con supporto 1080p? Un DVD che racchiuda ogni possibile ROM MAME esistente al mondo, il cui utilizzo legale vi venga garantito da un team di avvocati a vostra completa disposizione? L'indirizzo e-mail di Shigeru Miyamoto, Yu Suzuki e Hideo Kojima? Una software house con i 100 migliori sviluppatori al mondo, fondi illimitati e l'unico compito di realizzare giochi che si adattino solo alle vostre esigenze?

Tutto molto bello. **Videogiochi** desidererebbe invece, più di ogni altra cosa, una scimmia ammaestrata che si sciroppi le prime due ore di gioco (le prime cinque quando si parla di un RPG) di tutti i titoli esistenti sul mercato, così da poter evitare il tedio di tutorial, missioni di addestramento, fasi di training e livelli del tipo 'ammazza i 20 topi presenti nella stanza così imparerai a cosa serve il maledetto tasto X'.

Quanto sarebbe bello non fracassarsi più gli zebedei di fronte a delle stanze con quattro bauli, regolarmente posizionati uno in basso, uno su una piattaforma in alto, uno dopo un salto breve e l'ultimo dopo un salto lungo. Quanto sarebbe bello potersi addentrare immantinente in una promettente avventura senza che un NPC ci sbarri la strada solo perché ritiene che sia più saggio dover parlare col vecchio del villaggio prima di andare in quella direzione. Quanto sarebbe bello poter fare quello per cui i videogiochi sono stati originariamente creati: giocare e basta.

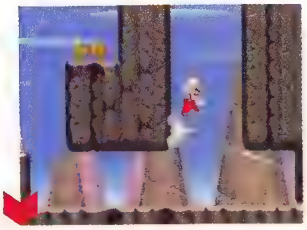
Negli ultimi anni gli sviluppatori hanno fatto notevoli passi in avanti nella comprensione che non tutti i giocatori sono degli esperti. O magari sono esperti che preferiscono essere condotti per mano. Spazio quindi a tutorial completi, interattivi, a volte che si adattano persino alle performance dell'utente. Le curve d'apprendimento sono gentili, le prime sfide artificiosamente semplici. Se questo serve a far crescere il videogioco, ben venga.

Ma cosa devono fare i giocatori esperti? Quei giocatori che possiedono il know-how e le abilità necessarie per decifrare un ambiente di gioco in maniera più precisa di un ex-agente del KGB di fronte a un messaggio in codice americano? È possibile che ogni volta che si siedono davanti a un nuovo titolo, debbano rassegnarsi all'idea di passare un pomeriggio in compagnia di una balia? Forse tutti gli sviluppatori dovrebbero prendere ispirazione da Kojima e scremare i novellini dai veterani con un menu iniziale che reciti: 'è la prima volta che provo un videogioco/voglio essere guidato/voglio massima libertà'. O magari 360 potrebbe integrare questa caratteristica nel profilo del giocatore (Inesperto, Insicuro o Pazzo Scatenato). Qualsiasi soluzione è ben accetta, basta che arrivi alla svelta. Perché anche la scimmia di **Videogiochi** inizia ad averne le scatole piene di questi tutorial...

24 **Sid Meier's Railroads!**
PC

26 **FlatOut 2**
PC, PS2, XBOX

28 **LocoRoco**
PSP



28 **New Super Mario Bros**
DS

29 **Viva Piñata**
DS

I programmatori di Firaxis hanno prestato particolare attenzione alla componente estetica, offrendo all'utente la possibilità di modificare le inquadrature durante i viaggi dei treni

Sid Meier's Railroads!

Firaxis reinventa Railroad Tycoon coniugando un sistema di gioco complesso con la più amichevole estetica ispirata al modellismo

SISTEMA: **PC**
PRODUTTORE: **2K GAMES**
SVILUPPATORE: **FIRAXIS GAMES**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **OTTOBRE 2006**

La strategia a medio termine di Firaxis è duplice: da una parte sostenere i franchise esistenti con espansioni e spin-off (*Civilization IV: Warlords* e *CivCity: Rome*), dall'altra aggiornare alcune pietre miliari con l'ausilio delle nuove tecnologie. Dopo *Pirates*, è ora la volta di *Railroad Tycoon*.

Sid Meier's Railroads! non è propriamente un remake, ma nemmeno un semplice seguito. Sedici anni dopo la pubblicazione del seminale *Railroad Tycoon*, un gioco che ha inaugurato un genere, l'ideatore di *Civilization* propone una versione profondamente 'riveduta e corretta'. Ambientato durante la Belle Epoque delle rotaie (tra il 1830 e il 1950), *Sid Meier's Railroads!* ha l'ambizione di fondere il fascino sempreverde per l'era industriale con le possibilità di manipolazione elettronica tipica del postmoderno. Assumendo il ruolo di un magnate rampante e ambizioso, il giocatore dovrà costruire il proprio impero ferroviario, imponendosi sui rivali che cercheranno di ostacolare in tutti i modi i suoi piani di espansione.

In termini di gameplay, *Sid Meier's Railroads!* si articola in tre fasi fondamentali: costruzione, gestione e competizione. In primo luogo il giocatore deve creare l'infrastruttura della propria ferrovia: acquistare binari e treni, collegare tra loro le varie città (americane ed europee), costruire le stazioni e così via. In un secondo momento deve stabilire le varie tratte, ottimizzare i tempi di percorrenza nonché allocare i fondi a disposizione. La fase di amministrazione richiede, tra le altre cose, una gestione attenta delle finanze, una suddivisione delle venti differenti merci da trasportare e un'accorta pianificazione degli investimenti. È nell'abito di quest'ultima attività che all'elemento strategico si affianca quello squisitamente simulativo: il giocatore dovrà infatti combattere vere e proprie battaglie commerciali contro compagnie rivali, squali della finanza e imprenditori senza scrupoli.

Com'era lecito attendersi da Firaxis, l'interfaccia di *Sid Meier's Railroads!* è intuitiva, ma nel contempo potente e versatile. La progettazione dei treni è di una semplicità disarmante: il giocatore può personalizzare i dettagli delle locomotive e dei compartimenti, creando addirittura il proprio logo. Sono disponibili locomotori a vapore, diesel e, nelle fasi avanzate, anche moderne motrici a propulsione elettrica. La messa in posa dei binari richiede solamente un clic: non ci sono rigide griglie né menu complicati. Ponti, gallerie e stazioni ferroviarie appaiono automaticamente sullo schermo una volta creata l'infrastruttura: il giocatore deve solo preoccuparsi della messa in posa dei binari. Le città e le (trenta) industrie crescono e si sviluppano autonomamente attorno ai tracciati ferro-

Sid Meier's Railroads! si propone come un simulatore di treni in miniatura. Lo schermo diventa un plastico interattivo sul quale sbuffano locomotive digitali

Al pari di *SimCity*, *Sid Meier's Railroads!* è un vero e proprio software toy: la meccanica di gioco è aperta e dinamica, anche se sono previsti missioni per i giocatori meno intraprendenti

In *Sid Meier's Railroads!*, l'azione si svolge in tempo reale. Le città crescono letteralmente attorno ai binari. Lo sviluppo degli agglomerati urbani è direttamente proporzionale all'efficienza dei collegamenti

La prospettiva di tipo isometrico è coerente con le produzioni strategico-gestionali di Firaxis. Lo 'stile' di Sid Meier, in altre parole, è inconfondibile

La componente mercantile riveste un ruolo fondamentale. Consegnando le merci in modo rapido da una città all'altra, il giocatore potrà arricchirsi e reinvestire il capitale per espandere la sua infrastruttura ferroviaria

viari creati dal giocatore, mentre i convogli trasportano le materie prime alle fabbriche e i beni di consumo ai vari mercati.

A differenza dei prodotti concorrenti (vedi box 'In carrozza'), *Sid Meier's Railroads!* non insegue la via del 'realismo totale'. Al contrario, è un simulatore di treni in miniatura. Lo schermo del computer diventa allora un plastico interattivo sul quale sbuffano minuscole locomotive digitali: il mancato rispetto delle proporzioni (i locomotori sono grandi quanto i palazzi) va interpretato come il desiderio dei progettisti di trovare un equilibrio tra l'aderenza alla realtà e le finalità puramente ricreative.

Sid Meier's Railroads! propone due stili di gioco differenti. Il primo, aperto e dinamico, si rifà esplicitamente a titoli come *SimCity* e *Transport Giant*. Il secondo, più strutturato e vincolante, prevede una serie di missioni dalla difficoltà crescente. In quest'ultimo caso il giocatore deve portare a termine una serie di obiettivi specifici, per esempio consegnare una certa quantità di carbone in meno di sei ore oppure collegare tra loro due città prima del proprio concorrente.

È evidente il tentativo di Firaxis di offrire un'esperienza di gioco omnicomprensiva, al fine di soddisfare tanto gli appassionati del genere quanto gli utenti occasionali. Gli sviluppatori hanno inoltre predisposto un'opzione multiplayer di tipo competitivo o cooperativo (via internet o LAN), che consentirà di giocare in tempo reale contro altri tre imprenditori 'storici', come Cornelius Vanderbilt e J.P. Morgan. È stato inoltre incluso un editor di mappe e scenari per consentire ai fan di personalizzare, espandere ed arricchire l'esperienza di gioco.

In carrozza!

L'appeal del sottogenere dei simulatori di treni è intramontabile. Lo conferma il grande numero di titoli prodotti nell'ultimo lustro. Il mercato è attualmente dominato da tre franchise: *Railroad Tycoon*, *Train Simulator* e *Trainz Railway Simulator*. L'originale *Railroad Tycoon* risale al 1990 e porta la firma di Sid Meier. Le successive incarnazioni sono state progressivamente reinventate da PopTop. Il terzo e per ora ultimo episodio enfatizza la dimensione di realismo, sia sul piano estetico (è interamente in 3D) che gestionale. Sviluppato da Kuju e distribuito da Microsoft, *Train Simulator* è caratterizzato da un' architettura aperta e da una struttura di gioco particolarmente attenta alle esigenze di verosimiglianza. Sono attualmente disponibili due episodi, pubblicati rispettivamente nel 2001 e 2003. Giunto al terzo capitolo, *Trainz Railway Simulator* dell'inglese Just Trains sta riscuotendo un successo sempre maggiore. Sviluppato da Auran, *TRS 2006* (in foto) rappresenterebbe a detta di molti lo stato dell'arte nell'ambito del genere.

SISTEMA: **PC, PS2, XBOX**
PRODUTTORE: **EMPIRE INTERACTIVE**
SVILUPPATORE: **BUGBEAR**
ORIGINE: **FINLANDIA**
DATA D'USCITA: **GIUGNO**

FlatOut 2

È un uccello? È un aereo? No, è un pilota di FlatOut 2

Anche se gli avversari denotano tutti un certo realismo, manca una caratterizzazione marcata come quella che contraddistingue *Need for Speed: Most Wanted*. La maggior parte dei piloti è (volutamente?) anonima

Le modalità online, tanto apprezzate nel prequel, faranno (nuovamente) la propria comparsa su tutte le piattaforme: il seguito permetterà inoltre di vivere gli esilaranti momenti delle Ragdoll Olympics online con altri utenti

FlatOut è stato un progetto inconsueto per Bugbear. "È stato il nostro terzo gioco, il primo multipiattaforma e sviluppato su console. È stata un'esperienza incredibilmente istruttiva per tutto il team e posso dire che il gioco assomiglia solo vagamente a quello che ci eravamo prefissati di raggiungere alla fine del 2002, quando abbiamo delineato il concept di *FlatOut*", spiega **Jussi Laakkonen**, business development director della casa finlandese.

Data questa premessa, è difficile non considerare *FlatOut 2* come una revisione del suo predecessore, un'occasione per portare a termine non solo un doveroso tagliando, ma per potenziarne il motore: i nuovi tracciati, ad esempio, possono ora ospitare fino a 5.000 oggetti dinamici e distruggibili ciascuno, un incremento del 66% rispetto al titolo originale. Cifre su cui si potrebbe soprassedere se non fosse che il caos di *FlatOut 2* ha un ruolo ben più peculiare della distruzione proposte in giochi come *Full Auto*: le strutture collassano e le staccionate si sbriciolano, ma i detriti non scompaiono, sparpagliandosi invece su tutta la carreggiata, ed anche il più innocuo pezzo di ferro è una minaccia per il pneumatico di un'auto che lo travolgesse a tutta velocità.

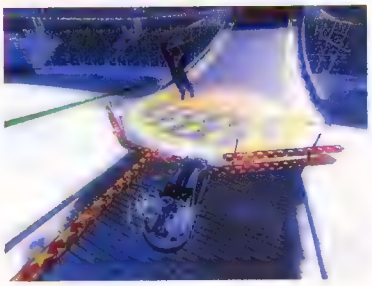
Le migliorie nel codice di *FlatOut 2* sono evidenti. Le piste non sono più corridoi lineari affiancati da elementi con cui interagire, ma spettacolari tracciati che attraversano ambienti talmente ricchi di oggetti con cui 'giocare' da lasciare allibiti: è ora possibile causare allagamenti, distruggere edifici per ricavarne rampe o barricate con cui ostacolare i concorrenti. E se ciò non bastasse, *FlatOut 2* introduce le esplosioni, con un sacco di elementi da far saltare in aria fino a provocare frane e smottamenti.

Ma se sotto il profilo tecnico il titolo di Bugbear aveva già destato un'ottima impressione al suo esordio, non altrettanto era accaduto con il sistema di controllo: raramente si aveva la sensazione di avere il pieno controllo della propria macchina durante le derapate. Laakkonen sembra consapevole del problema: "*FlatOut 2* annovera tre modelli di guida principali: a trazione integrale, a trazione posteriore e a trazione anteriore. Ognuna delle tre classi di auto [Derby, Race e Street] contiene diverse varianti per ogni modello di guida, a loro volta diversificate in base alle caratteristiche della vettura scelta, come massa, accelerazione e reattività".

Rinfrescante è inoltre la fallibilità degli avversari. I loro veicoli non sono incollati ad una traiettoria predeterminata da cui è impossibile spostarli: anche il più minuscolo contatto può produrne l'imbarcata, con conseguente testacoda e stop istantaneo contro un albero. Sorprendentemente, nel

I canali di Los Angeles (a sinistra) permettono di raggiungere velocità ragguardevoli. Un altro stage ambientato nel centro di LA permette addirittura di guidare sui tetti degli edifici

Per enfatizzare la sua impronta distruttiva, al termine di ogni gara il gioco elargisce ricompense in base a sei differenti tipi di collisione: Whammo, Powerhit, Super Flip, Blast Out, Ragdolled e Wrecked. Nelle prime partite i soldi non sono tanto un bonus quanto essenziali risparmi da destinare al futuro potenziamento del proprio veicolo



Probabilmente alla ricerca di un pubblico più ampio di quello del primo episodio, la colonna sonora di *FlatOut 2* ha sempre un'anima rock, ma si avvantaggia di nomi altisonanti (Mötley Crüe, Nirvana, Supergrass) anziché dei gruppi indie che accompagnavano il prequel

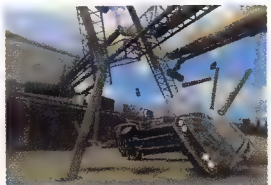
Bugbear ha dedicato un'ampia fetta del periodo di sviluppo all'ottimizzazione del codice PS2. "È sufficiente dare un'occhiata alla versione PS2 di *FlatOut 2* per capire quali prestazioni si possano ottenere da quel vecchio cavallo da guerra se si sa come ammaestrarlo", dice Laakkonen

codice preview mostrato dal team la difficoltà del gioco ricorda quella del prequel: bisogna sudare nelle gare iniziali, così da poter ammassare un po' di soldi per upgradare il proprio mezzo e poter finalmente ambire a un piazzamento da medaglia.

Se c'era però un aspetto di *FlatOut* che doveva essere conservato era sicuramente quello delle deliranti Ragdoll Olympics, con il pilota che veniva consapevolmente espulso dal veicolo in seguito ad un incidente allo scopo di fargli compiere il salto più lungo, più alto o più preciso possibile. "Gli eventi ragdoll sono stati davvero apprezzati dai giocatori", conferma Laakkonen. "Questi voli assurdi e fumettosi hanno fatto scompisciare dalle risate un sacco di gente". Come da copione, nel seguito il numero di eventi è raddoppiato, arrivando a un totale di 12 prove, comprensive di anelli di fuoco, salto con gli sci, curling e stoneskipping. Gli eventi si spiegano da soli, e sono tutti incentrati sulla medesima idea: proiettare il proprio pilota attraverso il parabrezza con l'angolazione migliore per fargli ottenere il risultato desiderato. Dal momento che sono tutti basati sulla medesima premessa, Bugbear ha elaborato sistemi di assegnazione punti specifici per ogni evento. Ma la novità più rilevante è l'implementazione dell'effetto, con cui modificare la direzione dei manichini virtuali mentre solcano l'aria, nonché uno scatto finale (utilizzabile una sola volta) che imprime al pilota un ultimo sussulto utile a farlo atterrare con maggior precisione sul bersaglio prefissato.

FlatOut 2 sembra quindi un seguito ben ponderato, anche se, dopo un periodo di stasi, la concorrenza nel settore dei racing game pare farsi sempre più agguerrita. Ma in Bugbear non sembrano troppo preoccupati del successo di *Burnout* e titoli affini: "La concorrenza è importante, ma non restiamo svegli la notte a preoccupandocene dato che *FlatOut* fa parte di una tipologia di gioco tutta sua. Non è né superficiale, né esageratamente serioso. Non imbroglia il giocatore nascondendo le complessità delle gare automobilistiche, ma non richiede nemmeno di inanellare giri perfetti uno dopo l'altro. *FlatOut* è incentrato sull'andare veloce e divertirsi. E pensiamo che *FlatOut 2* servirà un colpo che non riuscirete ad evitare".

> Le piste non sono più corridoi lineari, ma spettacolari tracciati che attraversano ambienti talmente ricchi di oggetti con cui 'giocare' da lasciare allibiti



Retroportabilità

Come sanno bene in Bugbear, le ambientazioni di *FlatOut* erano prive di carattere, una serie di paesaggi anonimi offerenti poco più che superfici diverse su cui correre. I percorsi di questo seguito propongono un tour degli Stati Uniti, con corse folli sulle Montagne Rocciose, attraverso i campi della Virginia e nel delirio di Los Angeles. "Il gioco non mira a riprodurre realisticamente queste ambientazioni, ma a catturare la sensazione di essere lì veramente", dice Laakkonen. "Siamo comunque certi che chiunque abbia visto 'Terminator 2' si sentirà a casa sfrecciando lungo i canali di scarico di LA".

LocoRoco

Dopo Mercury, PSP si prepara ad accogliere un altro titolo la cui meccanica è incentrata sulla dinamica dei fluidi

SISTEMA: **PSP**
PRODUTTORE: **SCEI**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **ESTATE**

L'approccio scelto dalla maggior parte degli sviluppatori su PSP si basa sull'adattamento di un gameplay già sperimentato sulle console casalinghe alle più modeste capacità dell'hardware portatile, con risultati spesso opinabili. È quindi interessante vedere proprio SCEI prendere la direzione opposta e optare invece per la strada dell'immediatezza e della semplicità.

Il LocoRoco è in realtà formato dall'unione di tanti piccoli LocoRoco: per superare alcune strette sezioni sarà necessario separarli con un colpo di fulmine invocato dalla pressione di un tasto

Una semplicità evidente in ogni singolo comparto di *LocoRoco*. Al di là dell'essenzialità del sistema di controllo, che usa giusto i due dorsali per ruotare fino a 30° (e nei due sensi) il mondo su cui poggia il liquido posteriore di LocoRoco, il minimalismo contraddistingue anche il look del mondo stesso. SCEI ha ridotto le ambientazioni di gioco a piani vettoriali bidimensionali tratteggiati da colori pastello ed elementi ben delineati, e ha dato loro vita inserendo una serie di personaggi tanto scontati quanto irresistibili.

Nel provare i primi livelli di gioco stupisce quanto SCEI sia riuscita ad ottenere con uno sforzo apparentemente così ridotto. Bastano due punti ed una linea curva per trasmettere al protagonista tutto il pathos e la vulnerabilità di cui ha bisogno per creare tensione. Quest'ultima è rafforzata dalla consapevolezza che con un metodo di controllo così indiretto, ogni spostamento, anche minimo, del piano di gioco debba essere accuratamente ponderato.

La pratica non risulta mai tediosa: dopo essere scesi a patti con le restrizioni del gioco, *LocoRoco* acquista un certo ritmo, grazie ad un ingegnoso level design, con stage labirintici che esplodono in vertiginose ed inebrianti sezioni riconducenti gli inconsapevoli LocoRoco verso luoghi altrimenti irraggiungibili.

Per quanto il design dei livelli premi una condotta esplorativa spregiudicata, la presenza di nemici in grado di ridurre le dimensioni del LocoRoco suggerisce comunque prudenza nella navigazione del mondo di gioco

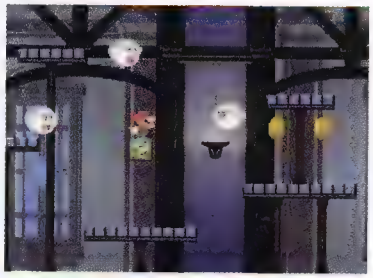
Sebbene Sony prometta che il meglio debba ancora venire (il codice preview si interrompe poco dopo l'introduzione del riccioluto Rasta Muji, con il quale lascia intendere che ci sarà molta attività elusiva), è rincuorante scoprire quanta rigiocabilità ci sia in così poco codice. I livelli sono zeppi di oggetti nascosti e, accessibili attraverso stretti passaggi o attivando interruttori sensibili al peso, aree segrete individuabili solo dai giocatori più temerari.

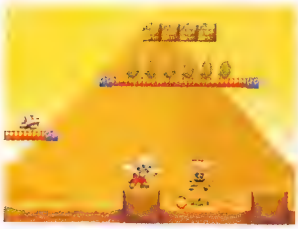
Bizzarro che una delle idee più innovative di Sony sia anche quella maggiormente radicata nel passato, con un concept rigido nella sua semplicità e personaggi essenziali, il cui carisma e la cui innocenza potrebbero fare colpo su un pubblico di tutte le età.

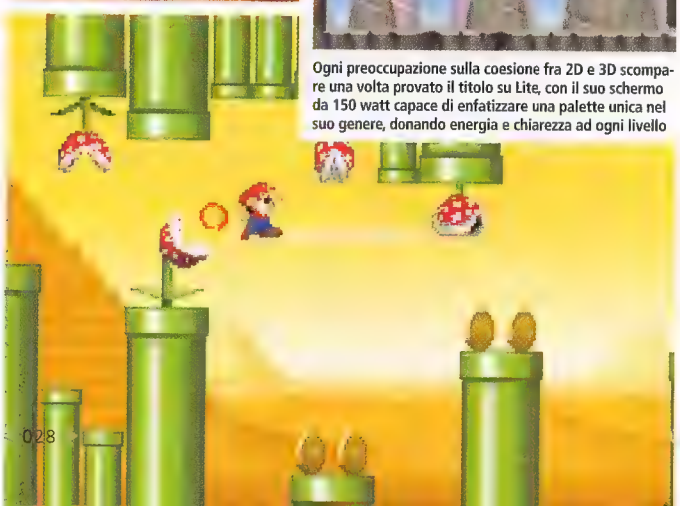
New Super Mario Bros

In mezzo a una marea di spin-off sportivi e RPGistici, Nintendo trova finalmente il modo di riportare Mario alle origini

SISTEMA: **DS**
PRODUTTORE: **NINTENDO**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **MAGGIO**







Ogni preoccupazione sulla coesione fra 2D e 3D scompare una volta provato il titolo su Lite, con il suo schermo da 150 watt capace di enfatizzare una palette unica nel suo genere, donando energia e chiarezza ad ogni livello

Presentato da Shigeru Miyamoto in persona durante un veloce press tour europeo e annunciato ufficialmente all'ultima GDC, il nuovo *Super Mario Bros* non ha bisogno di troppi preamboli. Il DS potrà infatti essere la piattaforma ideale per attirare una nuova fascia di giocatori, ma la sua prossima killer app fa venire l'acquolina in bocca anche a coloro che con i videogiochi (e con Mario) ci sono cresciuti. *New Super Mario Bros* fa infatti leva su ogni istinto acquisito nel corso degli anni, rispolverando salti sui muri, schiacciate di sedere e raccolte forsennate di monete rosse. I controlli sono precisi, il senso di vertigine più forte che mai e i primi livelli sono talmente ricchi di interazione e inventiva da far sperare che non possano mai finire.

Ma è proprio per questo motivo che un'anteprima approfondita di questo titolo è quasi inutile: ogni centimetro quadrato del gioco è legato a doppio filo ad alcune delle più esaltanti esperienze videoludiche che abbiate provato nell'ultimo ventennio, e le prime sessioni di gioco si basano prevalentemente sul piacere di solleticare quelle sinapsi. La differenza più eclatante col passato pare rappresentata dal livello di difficoltà, calibrato in maniera più docile, con abbondanza di funghi e checkpoint di metà livello ad accompagnare i neofiti di *Mario* nell'apprendimento delle regole che ne sottendono l'universo. La ricchezza di questi mondi e la particolarità delle sfide da loro presentati potevano essere sufficienti a ingolosire qualsiasi giocatore, ma Nintendo ha voluto fare le cose in grande per il proprio titolo di punta, aggiungendo una mappa dell'overworld, grazie alla quale accedere a livelli già completati e guadagnare item extra, una modalità multiplayer wireless con cui sfidare un numero ancora imprecisato di amici nella conquista di stelle, e una pletora di minigiochi presi da *Super Mario 64 DS* e ripensati per il multiplayer.

Ma non finisce qui. La lista di novità prosegue con un mega-fungo con cui Mario può assumere dimensioni godzilliane, un nuovo guscio Koopa con cui 'scivolare' tra i nemici, trampolini da cui lanciarsi in salti mortali e tanti altri elementi impossibili da studiare durante una breve sessione di gioco, ma che lasciano sperare in un gioco capace di reggere il peso del nome che porta.

Densità e colore sono i due elementi peculiari delle ambientazioni partorite dai grafici di Rare: sarà ora fondamentale offrire sufficiente varietà e flessibilità per distinguere chiaramente il giardino di un giocatore da quello di un altro

Per poter invadere il massmarket, Microsoft dovrà sperare che il concetto delle pignatte (sicuramente noto in Italia come in Messico) possa far breccia anche in quelle nazioni poco familiari con questa tradizione popolare

Viva Piñata

Finalmente sbarazzatasi di progetti vecchi di anni, Rare prova a dimostrare di non aver perso inventiva

Stando a quanto si vocifera, *Viva Piñata* è opera di Chris Stamper e del team di *Banjo-Kazooie*: il titolo propone elementi di gestione dell'ambiente e allevamento creature in un chiaro tentativo di miscelare i concept di due blockbuster di successo, apparentemente alquanto difficili da imitare, *Pokémon* e *The Sims*, con una spruzzata di *Animal Crossing*. Il paragone con *Pokémon* non intimidisce certo Microsoft, come dimostrato dall'accordo stretto col network televisivo 4kids per la realizzazione di una serie animata in CG dedicata a *Viva Piñata*. Ma sebbene venga naturale supporre che Rare non si sia ancora tolta di dosso il grembiulino di Nintendo, la verità è che questo progetto è il più originale a cui lo studio britannico abbia mai lavorato negli ultimi anni.

La premessa è che le pignatte (le creature di cartapesta ricche di dolciumi selvaggiamente aperte dai bambini a colpi di bastone durante le feste) vivano allo stato brado sull'isola di Piñata. Il cartone animato sarà ambientato su una metà dell'isola e avrà come protagoniste le pignatte sopraccitate, il cui comportamento schizzato e il cui umorismo sagace puntano direttamente ai genitori e ai figli della generazione Pixar. Il gioco mostrerà invece l'altra metà dell'atollo e non vedrà protagoniste le pignatte della serie TV: con l'ausilio di curiosi umanoidi mascherati, il giocatore dovrà infatti trasformare un paesaggio brullo e inospitale in un giardino, puntando alla creazione di un bilanciato ecosistema che possa attirare e sostenere oltre 60 specie di pignatte, più una serie di varianti presumibilmente rare.

Le pignatte 'selvatiche' scorrazzeranno per l'isola con un look monocromatico, rivelando i loro colori sgargianti solo quando sentiranno il desiderio di diventare residenti del giardino: un'idea brillante che dovrebbe ispirare curiosità nell'utente e rinforzare manie collezionistiche. Alcune verranno attratte da certi tipi di piante, altre da altre pignatte. Per far sì che il gioco funzioni, questo sistema apparentemente molto semplice dovrà avere una profondità considerevole e non essere avaro di segreti. Di certo il ciclo giorno/notte avrà un ruolo fondamentale in questo senso. Oltre ad essere legate da quelle che Rare definisce 'relazioni complesse', le pignatte saranno minacciate e messe l'una contro l'altra da varianti di colore rosso e nero definite 'acide' (dal retrogusto amaro del dolce che si trova al loro interno), che andranno cacciate trovando le loro specie antagoniste.

Sebbene a questo stadio dello sviluppo la presentazione risulti smaccatamente ingraziante e orientata fin troppo aggressivamente verso un pubblico molto giovane, la miscela di collezione, comunità e customizzazione proposta da *Viva Piñata* sintetizza perfettamente la filosofia di 360 e calza il servizio Live a pennello. Il cartone animato prenderà il via a settembre (anche in Italia, stando a quanto dichiarato da Microsoft) ed è quindi fondamentale che Rare rispetti la data d'uscita pre-natalizia. La speranza è che la casa britannica possa applicare tutto il suo talento evitando le approssimazioni di *Perfect Dark Zero*, perché *Viva Piñata* potrebbe essere il gioco con cui far finalmente conoscere il brand Xbox a una fascia di utenti che finora l'ha sempre ignorato.

Difficile sapere quanto sia stato forte l'input di 4kids nella fase di character design, ma è indubbio che lo stile di *Viva Piñata* sia il più innovativo ed esaltante fra quelli proposti da Rare durante la sua 'fase Microsoft'

L'elenco di 62 specie di pignatta sembra poca cosa se messo a confronto con gli immensi eserciti dei Pokémon, ma Rare promette che la lista crescerà e si modificherà in funzione di certi fattori

SISTEMA: **360**
PRODUTTORE: **MICROSOFT**
SVILUPPATORE: **RARE**
ORIGINE: **INGHILTERRA**
DATA D'USCITA: **DICEMBRE**

Piñata colada

Il potenziale di *Viva Piñata* come gioco basato su una community e su Live è scontato e Microsoft prenderà sicuramente la palla al balzo per dimostrare i benefici del suo servizio online a un pubblico di giovanissimi. La priorità sarà probabilmente quella di scambiarsi le pignatte, ma Rare accenna anche alla notevole importanza di Achievement e contenuti scaricabili (sia gratis che a pagamento), con quest'ultimi che racchiudono un potenziale immenso se adeguatamente sincronizzati con il cartone animato. Si parla anche di una modalità in cooperativa e di una da spettatori, in cui ammirare i giardini altrui e studiare i metodi con cui attrarre gli animali selvatici nel proprio reame.

TITOLO: **BIOSHOCK**
SISTEMA: **PC**
PRODUTTORE: **TAKE TWO INTERACTIVE**
SVILUPPATORE: **IRRATIONAL GAMES**
ORIGINE: **STATI UNITI**
DATA D'USCITA: **2007**

NEL BLU DIPINTO DI ROSSO

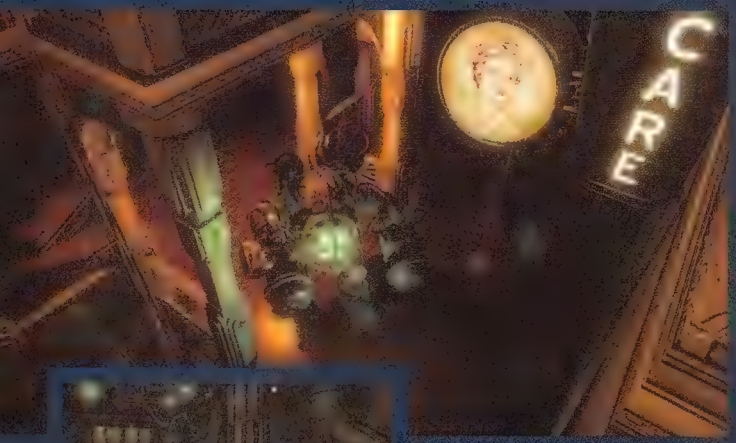
Videogiochi vola a Boston, più precisamente nel Quincy, per fare la conoscenza del primo progetto di Irrational Games dopo l'acquisizione da parte di 2K Games. E scopre qualcosa di meraviglioso

La prima cosa che sorprende della sala riunioni di Irrational Games è il suo schermo al plasma. Gigantesco, permetterebbe a tutti coloro che sono seduti attorno al lungo tavolo della stanza di non perdere un solo dettaglio di quanto vi venisse mostrato. Eppure, del progetto che **Videogiochi** è qui venuta a conoscere si vedrà poco e si ascolterà molto. Ma le sedie sono comode, e la voce narrante di **Ken Levine** (co-fondatore della software house nata nel 1997 da una costola di Looking Glass) racconta cose che affascinano.

Seguito spirituale di *System Shock 2*, *BioShock* è di fatto ambientato nel passato piuttosto che nel futuro, e sul fondo dell'oceano piuttosto che nello spazio. Il background storico descrive le vicende di Andrew Ryan, un 'ultra-capitalista' nato in Unione Sovietica agli inizi del '900, fuggito negli Stati Uniti negli anni '20 e lì divenuto un potentissimo industriale durante la Seconda Guerra Mondiale. Come la fondatrice dell'oggettivismo Ayn Rand (non è un caso che i due nomi suonino vagamente simili), Ryan è un fermo sostenitore dell'individualismo e dell'egoismo razionale. Rinnega la carità, il sacrificio personale a beneficio di altri e quello degli altri a beneficio personale. L'ideale di Ryan è un mondo dominato da persone eccezionali libere dal giogo delle leggi, dei governi, delle religioni. Purtroppo non è questo lo scenario del '47, anno in cui Stalin dominava ancora l'Unione Sovietica, gli Stati Uniti tassavano il capitale per il 'bene comune' e Hitler non produceva più reddito (perché morto). Per di più afflitto e intimorito dal rischio atomico, Ryan si rende conto che quel mondo non fa più per lui e così crea Rapture, una città eretta sul fondo dell'oceano, al sicuro, pensata per ospitare gente della sua caratura: scienziati, imprenditori, artisti, cantanti, atleti. Rapture è gloriosa, un capolavoro dell'art deco, è "a fuck you to God, basically" (per usare la colorita sintesi di Levine). Ma come il giocatore scoprirà a suo spese, non è destinata a durare.

"Il gioco non inizia con una cut-scene", dice Levine. "Comincia con voi in mezzo all'oceano. Dieci, quindici metri sott'acqua. Mentre nuotate verso l'alto vedete la sezione di coda di un aereo scendere pigramente nella direzione opposta. Poi arrivate in superficie, intorno a voi c'è il fuoco, e vi rendete conto di essere sopravvissuti ad un incidente aereo. Attraverso il fumo e le fiamme vedete... cose strane. Vedete un faro spuntare dall'acqua, un grande faro in stile art deco. Allora nuotate verso la struttura e lì scoprire una stanza con una batisfera, una sorta di sommergibile dalla forma sferica. Vi ci accomodate, premete un bottone, il portellone si chiude sopra di voi e cominciate a sprofondare nell'abisso.

"Durante questa sorta di viaggio interattivo, i pesci cominciano a svanire, la luce pure, e mentre vi avvicinate al fondo dell'oceano, la prima cosa che vedete venir su è un cartellone... [accenna un sorriso] un cartellone pubblicitario. E poi un altro e un altro ancora, e alla fine [si gira, raccoglie un quadretto alle sue spalle e lo rivolge verso i presenti] arrivate a Rapture". Il disegno che Levine ha fra le mani mostra un gruppo di grattacieli avvolti da un'oscurità verdastra, branchi di pesci che vi scorrono attraverso e bolle d'aria che risalgono dal fondo. È un'immagine evoca-



Dal momento che la guerra ha congelato le attività produttive di Rapture e che la città deve così forzatamente rinunciare a qualsiasi contatto con la superficie, le fazioni in lotta hanno dovuto industriarsi per combattere. Un tubo di piombo caricato a lattine diventa quindi un lanciagranate, mentre le eliche dei temibilissimi Security Bot non sono altro che ventilatori modificati e disposti orizzontalmente sulla somità di un mitragliatore.

La scelta di un'esile figura infantile nel ruolo del Gatherer innesca drammatici conflitti interiori nel giocatore assetato di Adam. Levine spiega inoltre che il riciclaggio delle cellule staminali richiede 'elementi' non presenti in un maschio adulto. Da cui l'uso di bambine

tiva, ma è ciò che si nasconde fra quelle strutture, nel gioco, ad intrigare davvero.

Quando il giocatore arriva a Rapture sono gli inizi degli anni '60, e quello che un tempo era un paradiso dell'individualismo e della meritocrazia è ora l'infernale e anarchico teatro di una lotta per la sopravvivenza. E la colpa è di Adam, una sostanza contenente cellule staminali prodotta da particolari lumache marine. Scoperta tempo addietro da un paio di scienziati e impiegabile per curare malattie come il cancro e per potenziare le proprie abilità psicofisiche, Adam diventa presto oggetto del contendere fra Ryan e un altro capitalista del luogo: Fontaine. Dal loro confronto si sviluppa una vera e propria guerra che coinvolge tutti gli abitanti della metropoli sottomarina. Per sopravvivere, la popolazione assume Adam in dosi così massicce da trasformarsi in vere e proprie aberrazioni. Nel frattempo, la lumaca marina si estingue, ma la sete di Adam non si placa. Da qui si arriva alla creazione delle cosiddette Gatherer, ragazzine inoffensive, ma geneticamente modificate per processare l'Adam estratto dai morti che ormai cominciano a superare i vivi.

"In origine erano degli insetti", dice Levine, "ma poi ci siamo resi conto che delle ragazzine potessero essere più agghiaccianti in quel ruolo". E lo sono. Le Gatherer perlustrano continuamente l'ambiente di gioco in cerca di cadaveri, e quando ne trovano uno impiegano un'enorme siringa per estrarne il prezioso contenuto. Quindi lo bevono, il loro apparato digestivo lo ricicla e la loro urina lo consegna nelle mani di chi le comanda. Affascinante. Dal momento che le Gatherer sono praticamente contenitori ambulanti di Adam, e che quest'ultimo è la risorsa più preziosa di Rapture, non possono andare in giro da sole. E qui entra in gioco una seconda figura chiave del progetto di Irrational: il Protector. Ogni Gatherer è accompagnata da uno di questi imponenti palombari armati, silenziose e fedeli guardie del corpo incaricate di difendere con la vita la loro piccola compagna. Normalmente neutri alla vista del giocatore, i Protector non attaccano finché non sono minacciati. E questo è bene, visto che sono i nemici più forti di *BioShock*. Il problema è che l'Adam contenuto nelle Gatherer fa gola tanto ai rapturiani quanto al giocatore stesso, giocoforza costretto ad assumerne per sopravvivere anch'egli a questo deliro (è sull'amministrazione dell'Adam che il gioco costruisce le sue dinamiche RPG, ma Irrational non è ancora pronta ad entrare nel dettaglio).

Come ogni forma di vita in *BioShock*, Gatherer e rispettivo Protector conducono un'esistenza del tutto autonoma rispetto all'agire dell'utente. Purché si tenga a distanza di sicurezza, il giocatore può osservarne la tragica esistenza ed apprezzarne il particolare legame. La demo mostrata da Irrational non includeva ancora la piccola, pertanto è nelle parole di Levine che va intuito il fascino

COMPLESSITÀ ACCESSIBILE

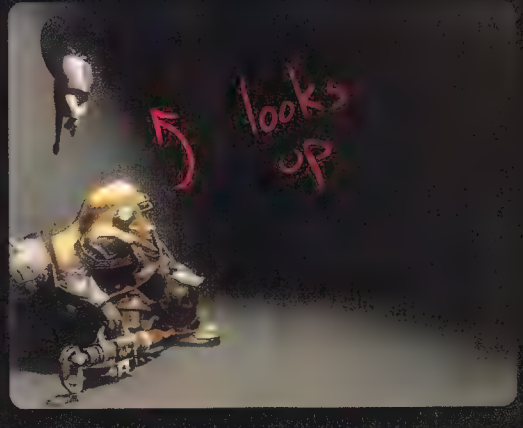
Malgrado Irrational abbia mostrato solo una minima parte di *BioShock*, non è difficile indovinarne la complessità. Aggiungeteci una componente RPG che si preannuncia mastodontica ("Solo il sistema di modifica delle armi è... incredibile", dice Levine) e capirete perché il team abbia dedicato parecchio tempo alla creazione del cosiddetto Dynamic Training System. Levine: "Esistono due problemi con l'addestramento. Se non c'è, la gente non sa cosa fare e si irrita. Se c'è, ad irritarsi è chi sa già cosa fare. Con il DTS, invece, è come avere lo sviluppatore accanto che ti osserva mentre giochi e ti aiuta solo quando sei in difficoltà. Per esempio: il giocatore ha la macchina fotografica, ha il rullino e passa davanti all'oggetto che deve fotografare. Se lo fa, non succede nulla, ma se non lo fa appare un messaggio che spiega come si scattano le fotografie. Inoltre, se riprendi una partita interrotta mesi prima, non sei costretto a riattraversare un tutorial per ricordati come si fanno certe cose perché il gioco continua a guardarti e ad aiutarti".

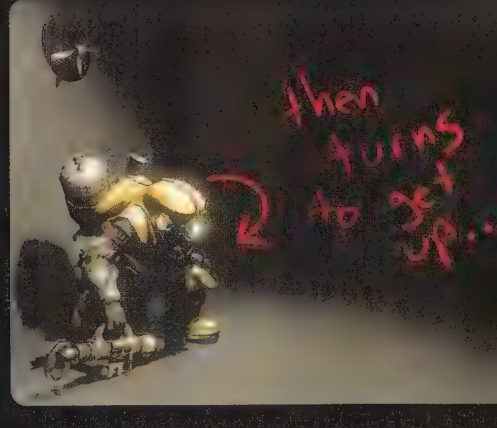
della coppia. "Le Gatherer vivono nei condotti d'aerazione", spiega, "e ne escono solamente per andare a caccia di cadaveri. Prima però chiamano a sé un Protector. [gesticolando con la mano] 'Vieni qui, vieni qui'. Allora il Protector si avvicina al condotto, bussa sulla griglia e la piccola ne striscia fuori, gli salta sulla spalla e poi scivola giù. La Gatherer è inoltre più veloce del Protector, pertanto spesso si ferma, si gira verso di lui e gli strilla: 'Muoviti! Muoviti!'. Ah, ovviamente, per cadaveri non intendo solo quelli che si trovano già in Rapture, ma anche i corpi che il giocatore si lascia dietro durante i combattimenti".

A proposito di combattimenti. *BioShock* è quanto di più lontano si possa immaginare da un tradizionale sparatutto in prima persona. Tanto per cominciare, le munizioni scarseggiano e le armi non piovono dall'oceano. Per sopravvivere, il giocatore deve pertanto sfruttare quella che Irrational definisce 'IA Ecology'. Dice Levine: "Mettiamo il caso che abbiate di fronte due cose: un Aggressor [finora l'unico nemico umanoide discusso dal team] e una telecamera di sorveglianza. Volendo potete attaccare il primo cercando di evitare l'inquadratura della seconda, ma se non avete i proiettili adatti vi conviene usare il Security Beacon per trasformare i due problemi in una soluzione. Lanciato sull'Aggressor, il Beacon lo segnala come unità ostile al sistema di sorveglianza, il quale provvederà ad inviare sul posto un Security Bot [una sorta di mitragliatrice volante] per eliminarlo". Altri esempi di come l'esercito avversario possa essere sfruttato a proprio vantaggio vedono il giocatore aizzare un Protector contro un Aggressor o cospargersi di Gatherer Scent per far credere all'imponente bodyguard (dalla vista discutibile, ma dall'olfatto finissimo) di essere una delle piccole mietitrici di Adam, guadagnandone così il supporto.

Gameplay emergente e atmosfera opprimente sono quindi i due leit motiv di *BioShock*, tant'è che giochi come *GTA* e *Silent Hill* vengono spesso citati durante la presentazione del progetto. Il che induce **Videogiochi** a riflettere, rendendosi poi conto che l'unico gioco a cui *BioShock* possa dirsi simile è il lontano *System Shock 2*. Da cui la domanda a Levine: Non è sollevato dal fatto di non avere praticamente concorrenti? "Be', sì, in un certo senso", risponde con un pizzico di imbarazzo. "Non devi fare meglio di altri perché non c'è nessun altro che sta facendo la stessa cosa. Ma l'aspetto negativo è che non puoi prendere idee da altre persone [ride]. Quando abbiamo fatto *SWAT 4* è stato più facile perché dovevamo migliorare la grafica, l'interfaccia, eccetera. Qui si tratta di inventare tutto da zero!". Il che è assolutamente vero, e a giudicare dal primo, timido contatto con il mondo di Rapture, non c'è ragione di credere che quell'invenzione possa fare la stessa fine dell'utopica impresa di Ryan.

Non ancora implementata nel gioco e mostrata puramente come tech demo su PC, la simulazione dell'acqua che scorre, piove e sprizza mentre l'oceano reclama il suo spazio è resa egregiamente, sebbene ad una indagine ravvicinata le cascate tradiscano la loro natura di 'drappi' animati. Il senso di umidità generale è in ogni caso soffocante. Assieme al design degli ambienti (mossi dal motore Unreal Engine 3), anche quello sonoro contribuisce ad una resa accurata del periodo storico e dell'ambiente sottomarino, con brani musicali in distorta filodiffusione, il lontano ticchettio di un orologio a pendolo e il preoccupante cigolio di strutture ormai stanche di reggere la pressione dell'oceano





La mia vita nelle tue mani

Cosa succede quando un game designer sognatore e perditempo diventa il senior managing director e general manager dell'intero programma di sviluppo di Nintendo?

Le prime domande di un'intervista sono sempre cruciali perché stabiliscono il tono della conversazione che seguirà. Ma sedendo con **Shigeru Miyamoto** durante il suo recente press tour europeo, la prima domanda è tanto inevitabile quanto appropriata: 'A cosa sta giocando?'. Il Nintendo DS Lite nelle sue mani è lì un po' per far scena, un po' per abitudine, ma è chiaro che Miyamoto si senta più a suo agio con piuttosto che senza di esso. La risposta, si scopre, è *Nintendogs*: lo sta mettendo in modalità Bark di modo che il suo cucciolo possa incontrare quelli dei giornalisti similmente equipaggiati. Fatto questo, lo mette giù, ma solo per prendere la scheda di sviluppo di *New Super Mario Bros* (p.028), e sul suo viso non è difficile scorgere un luccichio di orgoglio personale. Vedere il gioco in azione giustifica quell'orgoglio. Miyamoto è un uomo che può tenere la sua intera carriera fra le mani, che può osservare il mondo fare lo stesso, e ridere estasiato insieme a lui. Sin dal suo debutto come Jumpman 25 anni (quasi la metà dell'età di Miyamoto) fa, Mario ha guidato una marcia che non ha mai perso di vista il suo obiettivo: titoli accessibili, divertenti e giocosi. Con DS, quell'idea si è cristallizzata in un hardware, e con l'arrivo di *Mario Bros* si ha una forte sensazione di chiusura del cerchio.

Sebbene DS e Revolution siano sistemi 'di rottura', il piano di Miyamoto è lo stesso di un quarto di secolo fa, vale a dire fare giochi che piacciano a tutti e far sì che a tutti piacciano i giochi? Il grande mistero attorno a DS è sempre stato quello di capire il ruolo e il destino dei giocatori attirati dai non-giochi come *Brain Training* e *Electroplankton*. Miyamoto si aspetta forse che maturino in 'veri' giocatori o che Nintendo si dedichi alla produzione tanto di giochi tradizionali quanto di nuove forme di entertainment?

"Credo che alla fine dell'anno scorso DS abbia venduto molto bene presso tutti i tipi di persone (donne sulla ventina, gente sulla cinquantina), e per molti DS è stata la prima console che avessero mai acquistato in vita loro. In effetti, molte persone nell'industria e in Nintendo pensavano che forse questi nuovi arrivati nel mondo del videogioco avrebbero mostrato interesse solo in giochi come *Brain Training*, che forse in seguito non avrebbero comprato null'altro. Eppure è un dato di fatto che adesso stiano comprando un sacco dei cosiddetti giochi tradizionali, incluso *Super Mario 64*. E stata una grande sorpresa per noi.

"La cosa sorprendente è che *Animal Crossing* è stato il gioco più popolare e venduto più velocemente su DS. E parliamo della terza edizione di un gioco già esistente. Le prime due versioni hanno venduto circa 600.000 copie ciascuna, ma quella per DS ha già raggiunto i 2 milioni di pezzi. Ovviamente non ci possiamo permettere di rivol-

gerci solo ai non-giocatori o ai giocatori occasionali, il che è una delle ragioni per cui stiamo realizzando New *Super Mario Bros*".

Quella che prodotti come *Brain Training* e *Nintendogs* possano operare non come rivali dei giochi tradizionali ma come esche affinché i non-giocatori si trovino a proprio agio con il medium, non è un'idea su cui Nintendo ha posto particolare enfasi prima d'ora. Se funzionasse, è chiaro che espanderebbe enormemente l'attuale mercato per i giochi Nintendo, riportandolo alle dimensioni che aveva nei primi anni '80. Ma è un'idea sostenibile? Com'è possibile coniugare i bisogni di chi non ha mai giocato ad altro che non fosse *Brain Training*, con quelli di chi ha speso un quarto di secolo ai controlli di Mario? "In effetti, questa è stata la sfida più grande", concorda Miyamoto. "Stiamo tornando al *Mario Bros* originale (un gioco di piattaforme 2D a scorrimento), ma stiamo anche inserendo di tanto in tanto elementi di gioco in 3D. Quindi, a prescindere dalla vostra esperienza, che siate un nuovo o un vecchio videogiocatore, troverete qualcosa di riconoscibile nel gioco. Attualmente siamo in una fase dello sviluppo molto interessante perché stiamo mostrando il gioco ad un sacco di tester differenti, tra cui veterani e novizi. Molto interessante!".

Miyamoto non approfondisce, ma sembra felice. Si tratta chiaramente di qualcosa di interessante in senso positivo. Ma trovare un modo per colmare il gap che separa i giocatori dai non giocatori è solo una delle sfide di Nintendo. Che ha da dire Miyamoto circa le differenze in termini di risposta al DS fra il mercato occidentale e quello giapponese? Diventerà mai popolare qui come lo è stato lì? "Quello che sta succedendo adesso è che Nintendo non è stata in grado di introdurre in Occidente i nuovi tipi di software che abbiamo introdotto in Giappone. Tutto quello che abbiamo fatto in Europa e Stati Uniti nell'ambito della serie Touch Generations è stato *Nintendogs*. Avrei voluto finire il processo di localizzazione molto prima in modo da poter lanciare questo software l'anno scorso, ma non è stato possibile. Ciononostante, penso che questo sarà l'anno in cui vedremo la vera evoluzione di Nintendo DS, perché... Ecco, prima di proseguire vi devo fare una domanda: cosa avete mangiato due sere fa?".

C'è un pausa. Pensare più forte non fa che svuotare ulteriormente la mente. Poi, all'improvviso, la luce: un panino! Troppo tardi. Miyamoto sta già ridendo. "Ha! Siete veloci. Questo è ciò che facciamo. Questo è ciò che abbiamo fatto in Giappone. Abbiamo semplicemente chiesto: 'Ti piacciano i cani?'. Non abbiamo detto: 'Ah, c'è questo nuovo gioco chiamato *Nintendogs* disponibile per DS in questa data e a questo prezzo'. Abbiamo solo chiesto alle persone se gli piacciono i cani. E loro hanno detto: 'Oh sì, ci piace giocare con i cani'.

"A loro non interessa su che formato sia o come funzioni, a loro piacciono i cani e basta. Quindi abbiamo chiesto loro cosa avessero mangiato due sere prima e tutti hanno dovuto pensarci parecchio. Questo ha aiutato a dimostrare quanto il software di *Brain Training* fosse in un modo o nell'altro rilevante per le loro vite di ogni giorno. Non è una macchina da gioco, non è un personal computer, è solo *Nintendogs* o *Brain Training*, e subito hanno detto: 'Oh, questo fa per me'. In Europa non abbiamo ancora creato questa atmosfera, ma ogni volta che poniamo domande tipo 'Ti piacciono i cani?' e 'Cosa hai mangiato due sere fa?' otteniamo dalla gente una reazione praticamente identica ovunque siamo.

"Non credo esistano differenze culturali che possano modificare il modo in cui la gente reagisce a semplici domande come queste".

> "Se qualcuno viene a casa vostra e non vede un Revolution accomodato di fianco al televisore, vogliamo che si lamenti e dica: 'Oh! Perché non hai Revolution?'"

Questa visione di un'idea di gioco senza frontiere è una parte fondamentale della fiducia di Nintendo nella sua politica di 'design distruttivo', vale a dire che infrange le consuetudini per esplorare nuovi territori. Ma questo approccio è giusto una soluzione ai problemi di Nintendo o l'industria in generale dovrebbe cavalcarne l'onda? "Indipendentemente dall'industria in cui lavorate, non è salutare che tutti vadano nella stessa direzione", dichiara Miyamoto con fermezza. "Ciascuno di noi deve sempre sondare varie possibilità per far sì che l'industria si espanda. Per questo motivo credo che Nintendo stia facendo la cosa giusta per l'industria, ma se altre società credono di fare la cosa giusta con le rispettive filosofie va benissimo".

È una risposta da politico ed è chiaro che non riflette pienamente la comprensione che ha Miyamoto del problema: "Come game designer mi ha sempre preoccupato il fatto che l'industria andasse in una sola direzione. È come se per far un gran gioco si debbano aumentare i costi, aumentare il numero di sviluppatori necessari.

"Anche se una o due persone hanno grandi idee originali, non possono introdurle nel mercato attuale. So che molti sviluppatori si chiedono se stanno facendo la cosa giusta. Stanno pensando 'Quello su cui vorrei lavorare è questo mio progetto, questa mia intuizione, ma non ho idea di come possa farlo. Quindi devo poggiarmi all'idea di qualcun altro e svilupparla'. Non credo proprio sia un'atmosfera salutare. Come può il mercato dirsi giusto quando qualcuno ha un'idea che potrebbe espandere l'industria, ma la pressione è tale che alla gente interessa solo realizzare qualcosa di grande e enorme e gigantesco?

"Quello che Nintendo sta cercando di fare è introdurre una piattaforma completamente nuova che possa dare ai piccoli team con idee originali l'opportunità di realizzare grandi giochi. E quel genere di grandi giochi ha il potenziale di diventare il software di maggior successo nel mondo. Quindi credo che per Nintendo sia assolutamente la direzione giusta da intraprendere per il futuro".

Fare da apripista è difficilmente una nuova esperienza per Nintendo, ma non c'è la preoccupazione che altre società possano pedinarla da vicino? Allo scorso E3, Nintendo non ha mostrato il controller di Revolution perché la tecnologia è facilmente copiabile. Esiste ancora quella preoccupazione? Miyamoto fa presto a ridere, ma non così presto a negare l'ipotesi. "Credo sia una questione di orgoglio per ogni società! Ma sono certo che Revolution sarà qualcosa di davvero, davvero unico e interessante, e ci sarà gente che vorrà copiarci".

Non che copiare la tecnologia possa eventualmente far bene ad un concorrente. Nintendo si è sempre dimostrata l'unica società in grado di sfruttare pienamente le sue macchine, spesso a beneficio della sua stessa reputazione e a detrimento delle sue vendite hardware. Succederà lo stesso con Revolution? "Noi vogliamo sempre essere i numeri uno, i migliori creatori per qualsiasi hardware Nintendo. Dobbiamo farlo, ovviamente! Ma ciò che stiamo cercando di fare è realizzare un hardware capace di tirar fuori la miglior qualità possibile da tutto il software. Vogliamo essere il modello di riferimento. Vogliamo che gli altri sviluppatori imparino da noi".

Quel 'noi' è un promemoria. Un tempo visionario solitario, Miyamoto oggi supervisiona tutto lo sviluppo interno di Nintendo, assieme ad un buon numero di prodotti di seconde e terze parti. Non sente la mancanza di quel coinvolgimento più personale che un tempo la legava a specifici progetti? "Il fatto è che sono ora nella posizione di scegliere come distribuire il mio tempo. Il presidente Iwata è molto, molto cooperativo e di sostegno per me, pertanto non devo più andare ai press tour così spesso, e posso decidere come

Assieme a Michel Ancel (*Rayman, BG&E* e *King Kong*) e Frederick Raynal (*Alone in the Dark*), Miyamoto è stato recentemente nominato Chevalier des Arts et des Lettres, la più alta onoreficenza conferita dal governo francese ad artisti, attori, musicisti e studiosi

spendere il mio tempo. Ora posso lavorare più da vicino sui progetti che scelgo io stesso".

Un tempo famoso per andare al lavoro in bicicletta e accontentarsi del suo stipendio da impiegato, c'è stato un periodo in cui le sue attività globali, sia in termini di game development che di relazioni con la stampa, sembravano appesantirlo. Adesso appare allegro, ringiovanito dalla fiducia nella direzione intrapresa dalla società. Una direzione che lo sta portando verso un pubblico più ampio e diversificato, e verso quell'approccio compatto e innovativo al game design a cui deve la sua notorietà.

È questa una delle conseguenze del cambiamento che sta attraversando Nintendo dal ritiro del suo storico presidente Hiroshi Yamauchi nel 2002. Crede Miyamoto che la percezione pubblica della società si sia modificata alla luce di questo cambiamento, o c'è ancora una differenza fra ciò che è Nintendo e come viene percepita? "In Giappone, grazie alla straordinario successo di DS credo che un sacco di gente ora capisca che tipo di società sia Nintendo e ciò che stiamo cercando di fare. Nel resto del mondo tutto questo deve ancora accadere, ma penso che quest'anno sarà molto importante: se riusciremo a comunicare il messaggio giusto al consumatore, allora vedremo gente che comincerà a capire Nintendo.

"Per esempio, quando si parla di Revolution, non la definiamo una console di prossima generazione. La definiamo una console di nuova generazione. Vogliamo che ogni famiglia abbia un Revolution collegato al proprio televisore. Se qualcuno viene a casa vostra e non vede un Revolution accomodato di fianco al televisore, vogliamo che si lamenti e dica: 'Oh! Perché non hai Revolution?'. È questo che vogliamo realizzare. Vogliamo promuovere un nuovo tipo di rapporto fra la gente e il suo televisore attraverso Revolution. E quando ci riusciremo la gente capirà che la Nintendo di oggi è la Nintendo che è sempre stata".

Questo tono sicuro, da venditore, non è qualcosa che si associa immediatamente a Miyamoto, eppure è tutt'altro che diverso quando spiega le sue ambizioni circa Revolution, e tutt'altro che timido mentre tenta di fare in modo che ogni scatto fotografico a lui rivolto includa anche il DS Lite. Quindi, dal momento che ha sollevato la questione delle altre console di prossima generazione, ha forse qualche opinione da condividere circa il mondo in cui Sony e Microsoft stanno affrontando il futuro? C'è un'ovvia, lunghissima pausa. "Be'", dice finalmente, "nel caso di Sony credo che il suo impegno nella creazione di nuovi chip e nella fabbricazione di un numero sufficiente da ridurre i costi di produzione sia un bene per questa industria così come per altre. Per quanto riguarda Microsoft, direi che sono bravi nel fornire gli strumenti di sviluppo che rendono più facile creare giochi. Credo che vadano apprezzati per questo".

Passando da un campo minato diplomatico ad un altro... Miyamoto è da sempre considerato la figura più influente nella storia del videogioco, ma secondo lui, chi è la persona più importante dell'industria? Qui la pausa di riflessione è ancora più lunga. Ha luogo una sussurrata discussione in giapponese durante la quale Mario viene prima nominato e quindi scartato. "Che ne dite di Yamauchi?", sceglie alla fine. "Credo che sia l'unica persona ad aver capito veramente cosa si intenda con il termine 'entertainment'. Era disposto a spendere la quantità di budget necessaria per creare grande intrattenimento. Il che significa che oltre ad avermi dato enormi opportunità, mi ha anche dato un sacco di soldi. Ma ovviamente", sorride, "dovevo spenderli per realizzare i giochi". Certo.

Prima di abbandonare la stanza, il creatore di Mario indica un cofanetto nero. Aprendolo, scopre la medaglia di Chevalier des Arts et des Lettres recentemente conferitagli dal governo francese in riconoscimento di una vita al servizio del gioco e dei giocatori. È bellissima, tutta argento e smeraldo, nonché appropriata. Dovrebbe essere un'azzeccata testimonianza della caratura di Miyamoto e della sua ineguagliabile carriera, ma è difficile scrollarsi di dosso l'idea che sia quell'altro oggetto, fatto di plastica bianca e pixel luminosi, a rendere a lui e alle sue creazioni più giustizia.

The Station agent

Dopo aver condotto la presentazione di PS3 all'E3 del 2005 ed essere stato nominato a capo dei Worldwide Studios di SCE, come vede Phil Harrison il futuro di Sony mentre affronta la difficile impresa di vincere anche il terzo round?

Dopo aver svelato la lungamente attesa strategia di Sony in merito all'online di PlayStation 3, il boss dei Worldwide Studios di SCE è pronto a rispondere alle domande sollevate dal suo intervento alla GDC e a discutere i piani di lancio, la potenza di PS3 e il futuro di PlayStation 2.

Mentre prepara il genere di interventi che ha dato oggi, cosa pensa del pubblico che la ascolterà, in gran parte composto da sviluppatori, ma che include anche giornalisti?
Massimo rispetto per i media, ma devo fare la mia presentazione per la gente in sala, e questo genere di interventi viene sempre un po' distorto per via dei grandi annunci che vi hanno luogo intorno. Ma la presentazione era intesa per la gente nella sala: mostrare la tecnologia, mostrare i progressi, mostrare innovazione e condividere cose concrete piuttosto che fare una riffa per vincere un televisore ad alta definizione. Per esempio.

Ha mai desiderato che non vi fosse accesso ai media?
Be', non è che abbiamo dei segreti. Non negherei le informazioni ad un gruppo piuttosto che ad un altro, ma ad ogni modo c'è la tentazione di fare una conferenza stampa piena di materiali promozionali piuttosto che una presentazione che si spera possa risultare utile alla comunità. Quindi cerco di ottenere un certo equilibrio.

Al momento l'attenzione è principalmente rivolta a PlayStation 3, ma PS2 è ancora il formato dominante di questo mercato. Dopo l'ultima transizione si è parlato molto nell'industria della necessità di gestire meglio la successiva. Crede che le cose stiano andando bene?
Bella domanda. Credo che l'ultima volta le persone che dicevano quelle cose ad alta voce erano i responsabili delle società quotate in borsa perché andavano dicendo: 'Guardate, siamo stati fregati perché non abbiamo gestito efficacemente la transizione', e credo che quando Larry Probst ed altri dirigenti dicono che dobbiamo fare le cose in maniera diversa la prossima volta, questo filtri attraverso le loro organizzazioni. Ma

credo che la gente prenda anche esempio da noi, da come stiamo innovando, da come continuiamo a spingere.

Ma può prendere esempio da lei? Di certo la sua attenzione è ora rivolta a PlayStation 3 e a ciò che la tecnologia può fare, e ormai ci sono pochi titoli di alto profilo in arrivo su PS2.
È inevitabile, ma credo che con PlayStation 2 assisterete ad un declino più misurato rispetto a quello di PlayStation. Non sparirà praticamente nel nulla come è successo con Xbox all'arrivo di 360. Quel prodotto si è proprio fermato, è stato depennato dalla lista, mentre PSone vende ancora, il software di PSone vende ancora, e credo che la cosa si ripeterà con PS2.

della macchina, ma non lo potrai mai fare su PS2 per via della natura distribuita dell'architettura (c'è sempre da bilanciare il carico di lavoro su tutto il sistema). Non arriverai mai ad un massimo teorico assoluto. Ma in termini di tecnologia non credo sia rimasto molto da sfruttare su PlayStation 2: le librerie sono efficienti al punto giusto, il bilanciamento fra CPU, memoria, periferiche e network è quanto di meglio si possa desiderare, considerati i limiti dell'hardware. Non credo che le cose miglioreranno in maniera significativa rispetto a dove siamo oggi. Credo che in termini di convergenza tecnica e creativa, *God of War* sia il massimo. Quel gioco è semplicemente sconvolgente dal punto di vista tecnico, artistico e del gameplay. Ritengo sia l'apice.

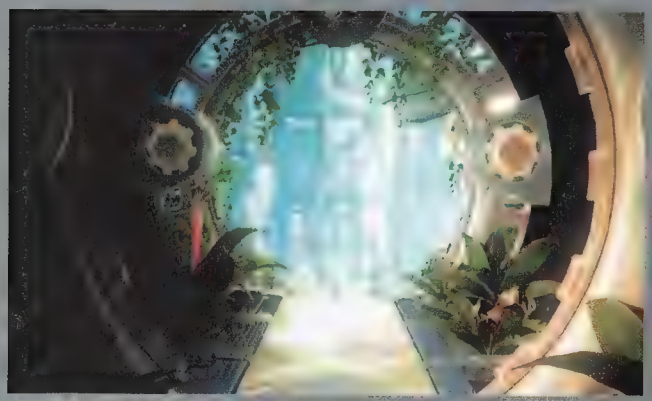
> "Inoltre siamo noi stessi a controllare gran parte della produzione e della fabbricazione dell'hardware, mentre di converso Microsoft non ha alcun controllo"

Ma molti di quei titoli saranno giochi meno ambiziosi rivolti ad un pubblico più giovane, non appassionato. Adesso che lo sviluppo di alto profilo si è trasferito su PlayStation 3, abbiamo visto tutto quello che PS2 è in grado di fare, o non ne avremo mai l'occasione?
Interessante! La gente era solita parlare di queste cose nell'era dei 16bit ('Oh, questo utilizza il 98 per cento della potenza della macchina'), e su sistemi ad una sola CPU come Super Nintendo o PlayStation è possibile arrivare al massimo sia teorico che pratico

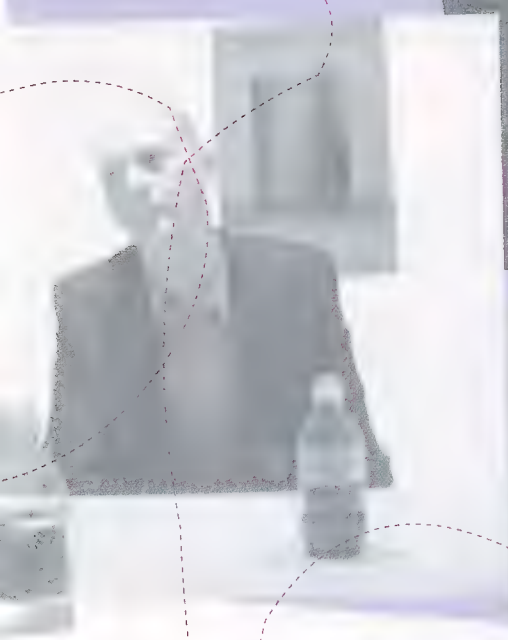
Avete annunciato che PS3 verrà lanciata in tutto il mondo a novembre, ma si è sempre ritenuto che i lanci mondiali fossero poco pratici. Microsoft ha recentemente dimostrato che non sono una passeggiata, ed anche con PSP avete deciso di differenziare le uscite. Cose è cambiato dal lancio di PSP che ha reso quello mondiale di PS3 una strategia migliore?
Il ritardo di PSP in Europa non è dipeso da problemi di fabbricazione o produzione: è stato un altro il motivo che ha causato il ritardo in Europa, non si è trattato di un collo di bottiglia logistico. Avremmo potuto lanciare PSP contemporaneamente in tutto il modo, ma per certe questioni esterne... Purtroppo non posso dire altro a riguardo. Ma la nostra sicurezza con PS3 dipende molto dal fatto che l'hardware è comunque pronto, il chip Cell viene già prodotto in massa. Siamo avanti in molte delle cose necessarie per avere un lancio di successo, ed avrete visto dalla tabella di marcia che avremo l'hardware definitivo internamente a maggio o giugno. Inoltre siamo noi stessi a controllare gran parte della produzione e della fabbricazione dell'hardware, mentre di converso Microsoft non ha alcun [illegible] differenza. Non so dirvi come e dove [illegible] mente l'hanno fatto.

Al lancio Microsoft ha sbagliato l'allocazione delle macchine sui vari mercati. Quali sono le vostre previsioni circa la disponibilità di console per le varie regioni al lancio?
Io mi occupo del software, non dell'hardware. Non posso rispondere a questa domanda. Inoltre sarebbe prematuro: abbiamo un sacco di tempo per prendere quel genere di decisioni.

Fino a poco tempo fa la linea ufficiale circa la data di lancio ribadiva la primavera. Ora si parla di novembre, in tutto il mondo. Perché questa data dovrebbe essere più credibile della precedente?
Be', non vorrei dare un'impressione sbagliata. Non è che stessimo mentendo circa la primavera, non vorrei che vi faceste questa impressione. Alcuni fattori ampiamente riportati dalla stampa e che erano fuori dal nostro controllo ci hanno impedito di rispettare la data prevista, e francamente il modo in cui la notizia è stata recepita dipende dalla zona del mondo [illegible] Per il Giappone ammetto che i giocatori in



Ratchet & Clank. La sequenza ha lanciato i presenti attraverso il traffico aereo di una città futuristica



Harrison lavora in Sony da quasi 15 anni. In passato ha diretto i rapporti con le terze parti e partecipato al lancio della prima PlayStation.

attesa della console per la primavera siano rimasti delusi, ma credo che la gran parte della gente in Europa sia felice di sapere che arriverà sicuramente quest'anno. Pertanto le due reazioni si compensano.

Quindi è sicuro al 100% che per la fine dell'anno PS3 verrà lanciata in tutti i maggiori territori?
Sicuro al cento per cento è un commento alquanto definitivo, e da me non lo avrete! Inoltre, come ho già detto, non mi occupo della produzione dell'hardware, ma del software. Quindi quello che posso dire è che dal punto di vista software stiamo lavorando per un lancio mondiale a novembre.

Lei ha approfittato dell'intervento alla Game Developers Conference per annunciare i primi dettagli circa l'ambiente online di PS3. Dal momento che è strettamente legato alla visione di PS3, perché è stato annunciato così tardi, soprattutto considerato che fino a poco tempo fa stavate puntando ad un lancio primaverile?
Non sono sicuro che sia così tardi visto che lo lanceremo insieme all'hardware, e credo sia un bene per l'industria. E credo inoltre che quello di cui abbiamo parlato oggi fosse una conferma di ciò che l'industria già prevedeva sarebbe successo quando ancora non ci aveva sentito dire che faceva di fatto parte dei nostri piani.

Quindi, per la gente che sta lavorando sui titoli di lancio, quanto di ciò che ha divulgato oggi era una novità e quanto è già stato implementato?
Come potete immaginare, è da diverso tempo che condividiamo queste informazioni sotto NDA *(Non Disclosure Agreement – Accordo di non divulgazione)* con gli sviluppatori.

È lecito aspettarsi caratteristiche come contenuti scaricabili già nei titoli di lancio?
Oh, assolutamente. Non so se saranno presenti in tutti i giochi, ma certo. E quello di cui ho parlato oggi in merito all'iniziativa di lavorare con nuovi sviluppatori sulla distribuzione online di contenuti darà interessanti risultati entro la fine dell'anno.

Ciò che ha delineato durante il suo intervento è parso molto ambizioso. Vedendo come Microsoft ha costruito il proprio servizio in maniera incrementale, dall'originale Live di Xbox al primo Live Arcade per arrivare infine a ciò che offre 360, quanto è impegnativo passare dal servizio offerto da PlayStation 2 ad un ambiente online così dettagliato?
A dire il vero non è stato affatto difficile, per un paio di ragioni. Uno, le persone che stanno realizzando la tecnologia sono le migliori al mondo: SOE, il gruppo SCE-RT e gli altri esperti che abbiamo tirato dentro sono i migliori nel loro campo. In molti casi hanno realizzato dozzine di servizi di distribuzione e download ottenendo enorme successo. Inoltre, magari è un po' più difficile rendersene conto dal di fuori, ma è da diverso tempo che ci lavoriamo. Vedi i contenuti scaricabili per *WipEout Pure* su PSP. Non sono casi isolati, sapete? Sono tutte cose su cui stiamo lavorando nell'attesa che il servizio parta con PlayStation 3. In Europa, durante i primi 60 giorni di attività, il nostro sito ha servito oltre un milione di contenuti, download diretti su PSP, pertanto abbiamo un bel po' di esperienza.

Ciò che lei ha descritto è un sistema molto aperto, con giochi interamente scaricabili e la possibilità per le terze parti di collegare i loro server al sistema. Come verrà regolato il tutto?
È un'ottima domanda, nonché una preoccupazione legittima, ma abbiamo dimostrato di essere molto bravi con le regolamentazioni, in termini di QA *(Quality Assurance)*, di definizione degli standard e di fare in modo che quegli standard vengano rispettati. È ovviamente necessario che esista una procedura che includa una fase di QA. Saremo soggetti alle opportune classificazioni e alle organizzazioni industriali dei vari mercati, e dovremo rispettarle. È già tutto pronto per i prodotti su disco, ma le tempistiche dell'e-distribution saranno molto più veloci.

Parlando dei vantaggi offerti dal formato Blu-ray di PlayStation 3, lei ha accennato alla possibilità di includere tutte le versioni localizzate di un gioco su un solo disco. Quali sono le implicazioni in termini di protezione regionale?
Ci aspettiamo che parecchi publisher si rendano conto dei benefici del region-free e mettano tutti i contenuti su un disco solo. Ha avuto molto successo su PSP, e ci aspettiamo la stessa cosa su PlayStation 3.

L'evoluzione del progetto *Lair* di [illegible] Harrison confida che le demo di PS3 [illegible]

Quindi tutti i giochi pubblicati da Sony saranno region-free?
Sì. Posso dire che il nostro obiettivo è avere PAL, NTSC, HD e tutte le lingue su un disco, e sarà una singola SKU *[Stock Keeping Unit]* globale, probabilmente destinata ad una release mondiale contemporanea.

La comunicazione è una parte fondamentale della visione dell'online di PlayStation 3, ma è opinione collettiva che il trend stia cambiando in questo senso. Sembra ormai abitudine dell'utenza 360 scollegare l'headset perché non desidera parlare con altre persone (fra estranei) mentre gioca. Forse la comunicazione non si sposa con l'esperienza videoludica tanto quanto credono alcuni?
Credo assolutamente sia così, e ciò di cui parlavo era una comunicazione intesa come strumento di formazione della comunità, che potrebbe risiedere all'interno dell'ambiente di gioco così come all'esterno. Per questo le liste amici sono diventate così importanti, perché io voglio videochattare con gente che conosco e di cui mi fido, i miei amici, i miei colleghi di lavoro, la mia famiglia, ed è per questo che vedrai in qualcosa come MySpace un'influenza molto importante. È ciò che stiamo provando a dimostrare con *SingStar* e spero abbiate compreso quella visione. Avremmo potuto scegliere altri giochi per illustrare il passaggio dalla confezione all'esperienza, al network, ma credo che quello fosse il più successo. Ci siamo resi conto di quella tendenza quando uno dei membri del team di sviluppo di *SingStar* è andato a cercare un'immagine del gioco su Google e si è imbattuto in migliaia di siti MySpace su cui la gente pubblicava immagini delle loro feste con *SingStar*. È stato in quel momento che è scoccata la scintilla, che ci siamo resi conto che la gente lo sta già facendo in maniera improvvisata e che noi potevamo riportare il tutto in un contesto ordinato.

Per quanto riguarda il supporto da parte degli sviluppatori, sembra che si stiano meno team di sviluppo medio-piccoli al lavoro su PlayStation 3 di quanti ce ne fossero su PS2 nello stesso periodo del suo ciclo vitale. È davvero così? Pensa che le ragioni per cui le cose starebbero così (kit di sviluppo troppo costosi e ansietà circa la spesa da sopportare per raggiungere gli standard PS3) siano problemi reali?
Questa è una delle motivazioni alla base dell'iniziativa per l'edistribution: il riconoscimento che non tutti gli studio del mondo possono permettersi di creare un'epopea da 50GB con un livello di fedeltà analogo ad alcune delle cose che abbiamo mostrato oggi. Ma ciò non vuol dire che la produzione su PlayStation 3 sia esponenzialmente più costosa di quella su PS2. Piuttosto stiamo notando che, in relazione al medesimo periodo di tempo, è di fatto meno gravoso far funzionare le cose su PS3 di quanto lo fosse su PS2.

[illegible] MAC [illegible] e The Getaway [illegible]

Ma quando si parla con gli sviluppatori, non è quello che dicono. Al contrario, diversi interventi alla Game Developers Conference di quest'anno enfatizzano l'innalzamento dei costi come problematico.
Ok, ci sono due fattori da tenere in considerazione. Uno è l'incremento dei salari, l'altro è la quantità di contenuti richiesta dal consumatore di contenuti artistici. I miei commenti si riferivano ai costi di ingegneria, al numero di programmatori richiesto per far sì che certe cose funzionino a video. La verità è che il toolset di PlayStation 3 è così più maturo, e le abilità di programmazione richieste così più generiche e meno specialistiche, da permetterti di avere più roba funzionante su PS3 in meno tempo rispetto a quanto accadeva con PS2. Ciò che abbiamo fatto con PS2 è stato aprire la macchina e dire: "Ecco a voi. Datevi dentro."

È sebbene ciò fosse esattamente quello che gli sviluppatori ci avevano chiesto dopo PSone, non è quello che intendevano realmente, e dopo alcuni mesi già dicevano cose come: 'A dir la verità non è affatto questo ciò che volevamo'. E noi: 'Va bene. *[Profondo respiro]* Ok...".

Ma non siete voi a creare la domanda dei consumatori per certi contenuti con cose come le demo mostrate all'E3 dell'anno scorso? Promettendo così tanto non create una situazione in cui rendente incredibilmente difficile per gli sviluppatori pianificare progetti economici dai contenuti meno ambiziosi?
Non è una strategia intenzionale, ma sì, è inevitabile. Siamo nel business dell'entertainment, il nostro scopo è offrire eccitazione, grandi personaggi e grandi storie, e c'è un'inevitabile corsa agli armamenti nella nostra industria. Il che è positivo perché alla fine il consumatore ottiene di più per meno (o per lo stesso ammontare di denaro). Ma ciò che noi abbiamo fatto con l'iniziativa per l'e-distribution è permettere alle innovazioni su scala ridotta di avere corso sulla piattaforma più grande del pianeta.

A proposito delle demo dell'E3, quando il prossimo maggio la gente avrà modo di giocare a questi titoli e confrontare le immagini di quest'anno con quelle dell'anno scorso, quale crede sarà la reazione?
Credo che l'abbiamo dimostrato oggi. Predete *Warhawk*, quello era parte della presentazione dell'anno scorso. Idem per *I-8*, ora noto come *Resistance: Fall of Man*. Con *MotorStorm* non abbiamo mostrato il gioco, solo la tecnologia, ma ne avete visto un aspetto chiave come il sistema di deformazione del terreno. È lì, adesso. E ci sarà all'E3. *[Pausa]* *Killzone* non è un titolo di lancio, e non è mai stato inteso come tale.

Richard Huddy di ATI ha dichiarato che Xbox 360 sarebbe in grado di gestire le demo di PlayStation 3 mostrate all'E3 2005 meglio di quanto possa fare PS3 stessa. Come risponde a quest'affermazione?
Sono balle.

Uno degli aspetti enfatizzati dal suo intervento è stato l'entità del vostro vantaggio rispetto a Microsoft e Nintendo. Non è stanco del modo in cui i tre costruttori hardware vengono citati come se esistessero nello stesso ordine di grandezza?
Non credo di esserne stanco. È così che vanno le cose. Indipendentemente da quello che facciamo noi, è il lavoro della stampa fare paragoni, perché è un ottimo contrappunto per un articolo: un titolo è più efficace se c'è in mezzo la parola 'guerra' o 'battaglia', e lo capiamo. È frustrante quando si esagera, non tanto nelle riviste specializzate quando nei media periferici che non capiscono la reale differenza. Pertanto noi ci limitiamo a coltivare il nostro orticello, come abbiamo sempre fatto. Non ci siamo mai fatti distrarre dai nostri concorrenti.

Lei ha detto che, come leader del mercato, è vostra responsabilità innovare, ma di certo ciò che avete mostrato oggi già esiste in qualche modo altrove.
Mi rendo conto che quel genere di commenti si presti ad un'analisi profonda, ma ciò che voglio dire circa l'innovazione è questo: non giudicateci in base a ciò con cui lanciamo la console, perché il pubblico che acquista la console nel primo anno è molto diverso da quello del secondo o quinto. Giudicateci in base alla nostra strategia: ci stiamo muovendo in una direzione molto più ambiziosa e spero di averlo dimostrato oggi.

Lei è a capo dello sviluppo software mondiale della più grande forza di questo mercato. Chi ritiene sia l'uomo più importante del settore?
Ken Kutaragi.

Perché l'hardware guida il software?
No, lui non si occupa di hardware. Ciò che fa è creare mercati.

"Ciò che noi abbiamo fatto con l'iniziativa per l'e-distribution è permettere alle innovazioni su scala ridotta di avere corso sulla piattaforma più grande del pianeta"

Fare la

I suoi rivali hanno ormai svelato (quasi) tutte le loro carte. È tempo di indagare con Peter Moore di Microsoft il futuro della prima console della prossima generazione

Peter Moore, corporate vice president dell'interactive enterntainment business per Microsoft, sembra rilassato. Nintendo e Sony hanno appena terminato i rispettivi interventi alla GDC e nessuno dei due sembra aver dato all'ex-capo di Sega of America una ragione per dubitare delle sue ambizioni riguardo la strategia console. Pertanto è con un certo ottimismo che guarda al futuro di 360. Ma prima, bisogna chiarire alcuni punti circa quanto accaduto fino ad oggi.

Ora che il polverone si è diradato, quali lezioni avete imparato dal primo lancio mondiale simultaneo di una console?
Be', 'lezioni' suona come se qualcosa sia andato storto. Ci siamo sforzati di realizzare un lancio globale perché crediamo che sia la cosa giusta da fare, in particolare per il mercato europeo, il quale storicamente è sempre stato indietro di sei o otto mesi, sia che il lancio sia avvenuto prima in Giappone o negli Stati Uniti. Crediamo che l'Europa sia un mercato troppo importante per ritardarne il lancio di una console mentre le altre regioni ci stanno giocando già da sei o otto mesi. In particolare nel mondo interconnesso di oggi, dove i giocatori possono creare immediatamente un account Live e cominciare a guadagnare achievement, sembrava la cosa più giusta da fare.

Ed è stato difficile, ovviamente, perché non si tratta solo di localizzare l'hardware e coordinare, in questo caso, 16 stati europei, più il Giappone, più gli Stati Uniti, più il Canada, ma anche di preparare il software, fare in modo di avere i titoli di lancio pronti a partire, certificati e conformi a tutte le tabelle di rating (soprattutto in Europa, dove come sapete sono numerose).

Ma detto questo, lo farei di nuovo. Pensiamo sia la giusta via da seguire, e a questo punto mi sembra chiaro che il nostro concorrente sia d'accordo visto ciò che ha annunciato settimana scorsa. L'economia è globale, e operando in un mondo interconnesso per creare comunità globali non aveva senso alienare gran parte di quella comunità sorta intorno a Xbox. È stato difficile? È stato impegnativo? La gente lavorava 24 ore al giorno nei sei o otto mesi prima di novembre e dicembre? Certo.

Ma adesso, mentre siamo qui, e con l'Australia e la Nuova Zelanda che da poco hanno ricevuto le loro console, 30 paesi stanno apprezzando Xbox 360 mentre Xbox Live è operativo in tutto il mondo. Credo che fosse esattamente la cosa giusta da fare.

Ritiene che la penuria di console disponibili al lancio abbia danneggiato il brand in qualche modo?
No. Credo che la gente sia delusa, ma le macchine continuano ad arrivare nei negozi. Stamattina osservavo alcuni dati europei di sell-through ed è facile vedere come la crescita dell'offerta stia soddisfacendo la domanda. È stato difficile, e la carenza di alcuni componenti ha sollevato diversi problemi, ma come dico sempre, è una maratona, non uno sprint. E mentre ogni lancio di una nuova console ha dei problemi, tutto dipende da quanto si riesce a produrre per la stagione vacanziera successiva

cosa giusta

(quanti giochi hai e la loro qualità, in particolare per il software di seconda generazione), e sebbene non siamo riusciti a soddisfare completamente la domanda, abbiamo fatto tutto il possibile utilizzando il trasporto aereo. E adesso che siamo passati a quello marittimo, e puoi caricare sulle navi molte più unità di quante nei puoi infilare in un aereo, credo che ci lasceremo dietro il problema e cominceremo a soddisfare la domanda.

Crede che i problemi tecnici riscontrati dagli early adopter ricadano tutto sommato nella casistica prevista?
Sì. Monitoriamo il numero di chiamate al servizio assistenza e stiamo notando una drammatica riduzione sebbene la base installata continui a crescere. Voglio dire, avete questo prodotto complesso connesso ad internet che permette a milioni di persone di parlare e giocare fra loro, quindi è normale avere problemi tecnici di tanto in tanto. Ma quando abbiamo confrontato il numero di chiamate con quello delle console effettivamente difettose ci siamo resi conto che i numeri sono davvero molto bassi, numeri che nell'ambito dell'elettronica di consumo sono accettabili, soprattutto per un prodotto di questa complessità.

Crede che i racconti in rete abbiano gonfiato la reale portata del problema?
Noi li chiamiamo i '12 Uomini Arrabbiati della Rete' [ride]. La scorsa settimana, su un sito inglese, c'era questa persona che si stava lamentando di qualcosa ed è diventato un caso internazionale. Abbiamo indagato (perché, come ho detto, possiamo monitorare le chiamate in tempo reale e vedere i grafici del caso), ma non c'era niente. Un paio di persone hanno un problema, lo postano online, e subito diventa un incidente internazionale. Internet è così: milioni di persone possiedono 360, ma se quattro o cinque hanno un problema è come se cadesse il cielo.

Dopo un po' non diventa fastidioso questo genere di attività su internet?
Be', voglio dire, mi piace, mi piace andare sui forum. Sono di origine britannica, mi piace la ferocia dei siti britannici, e il parlare senza peli sulla lingua: mi porta indietro nel tempo, ai miei giorni di scuola. Mi piace entrare nella testa di questa gente. Non so se sto leggendo le parole di un ragazzino di otto anni o di un adulto di 28, ma sto ricevendo feedback in tempo reale, quello è sicuro. Il fatto è che certe volte questo comportamento può incidere sul morale delle persone che hanno sudato sangue per realizzare il prodotto e lanciarlo. Credo che per me sia questa la preoccupazione più grande, quella per le persone che hanno dato la vita per portare 360 sul mercato.

Tutto ciò che avete promesso con 360 è stato raggiunto, ad eccezione del successo giapponese. C'è qualcosa che avreste potuto fare in maniera diversa?
Sì, voglio dire, ovviamente sono responsabile per il Giappone, sono lì spesso, ci sono stato un paio di settimane fa. Per noi il Giappone è un orizzonte molto più lontano nel tempo. Mi

sarebbe piaciuto avere più titoli al lancio. Non è colpa di nessuno, ma ci è dispiaciuto che *Dead or Alive 4* non fosse presente al lancio. Credo che avrebbe fatto una grande differenza. Ho appena visto *Ninety-Nine Nights*, che è praticamente finito. L'altro giorno ero a San Francisco ed è venuto Mizuguchi per una dimostrazione del gioco. È spettacolare, esce il mese prossimo in Giappone, e spero che ci dia una spinta. Ho anche trascorso un sacco di tempo con Sakaguchi-san, e sia *Blue Dragon* che *Lost Odyssey* saranno un vero test. Siamo ancora all'inizio. Mi dispiace essere partito a rilento, ma abbiamo costruito un programma quinquennale con quelli che ritengo siano i prodotti più rilevanti che potessimo ottenere, vale a dire giochi di ruolo di Sakaguchi per giocatori giapponesi realizzati a Tokyo da sviluppatori giapponesi. Manca ancora un po' alla release (*Blue Dragon* uscirà quest'anno, *Lost Odyssey* il prossimo) e sarà solo quando quei titoli verranno commercializzati che potremo parlare di successo o fallimento.

Sembra una sorta di cliché che i RPG siano popolari in Giappone, ma un recente sondaggio ha dimostrato che lo sono davvero. La preferenza verso l'RPG è incredibile.
Lo è davvero. E, sapete, ne avevamo solo uno in programma per Xbox, *True Fantasy Live*, ed era un MMORPG. E forse il problema era proprio quello, era troppo ambizioso. Realizzare un MMO è molto complesso. Col senno di poi si fa presto ad avere ragione, ma dovendo tornare indietro, faremmo qualcosa di valido nel genere degli RPG, senza fare il passo più lungo della gamba e puntare su un MMO. Ed è esattamente ciò che stiamo facendo questa volta. Ho visto l'ultima build di *Blue Dragon* e quell'uomo è un genio. E combinato ai talenti di cui dispone, Toyama-san in particolare...

Come dico sempre, è stato un inizio lento, ma siamo sul mercato, stiamo combattendo, *Ninety-Nine Nights* esce il mese prossimo, *Blue Dragon* alla fine dell'anno e poi *Lost Odyssey* nel 2007. È troppo presto per scrivere l'epitaffio.

Apparentemente, molti sviluppatori medio-piccoli giapponesi devono ancora ricevere I kit di sviluppo PS3. Quanta opportunità vede in questo?
Ho sentito qualcosa del genere due settimane fa. Quando si è al punto in cui si trova Sony adesso, nel bene o nel male bisogna assegnare delle priorità con i kit di sviluppo, perché non ne hai abbastanza e i team più piccoli non ne ricevono. Chiaramente case come Capcom e Konami in Giappone e Activision ed EA negli Stati Uniti stanno senz'altro ricevendo i loro kit di sviluppo, ma quando c'è carenza di forniture è inevitabile che siano i piccoli publisher e i piccoli sviluppatori a soffrirne. E noi stiamo facendo un gran lavoro con loro, e loro adorano lavorare su 360. Spero che questo ci sia di aiuto. Vedremo.

> "Lanceremo senz'altro un lettore HD-DVD esterno per Xbox 360 dal prezzo competitivo in tutto il mondo. E lo faremo entro quest'anno"

Quali sono i vostri piani circa l'hard disc più capiente, la videocamera per 360 e il lettore HD-DVD esterno? E quanto è diversa la strategia nel commercializzare una console modulare?
Non ci sono ancora piani precisi per la videocamera, ma arriverà. Ci stiamo prima assicurando di avere il supporto necessario tanto in-game quanto con le applicazioni per la comunicazione. Lanciare la telecamera e basta non fa bene a nessuno. L'abbiamo già fatto in Giappone, e sebbene la videochat lì faccia tendenza, bisogna comunque definire un modello economico, e dobbiamo fare in modo che vi siano applicazioni che facciano un uso innovativo della videocamera. La solita roba che si può fare, come digitalizzare la propria faccia per inserirla nel gioco, è già stata fatta, ma andando avanti dobbiamo essere certi che la videocamera venga impiegata in maniera innovativa. Pertanto finché non saremo pronti non faremo annunci in merito.

Il lettore HD-DVD esterno è sempre in programma per quest'anno. L'annuncio che ho dato al CES resta valido: analizzeremo il comportamento dei consumatori che vogliono vedere film in HD e se lo vorranno lanceremo senz'altro un lettore esterno dal prezzo competitivo in tutto il mondo. E lo faremo entro quest'anno. I primi lettori HD-DVD arriveranno negli Stati Uniti fra un paio di settimane, a 499 dollari, ed alcuni studios stanno già rilasciando film in alta definizione. Il Blu-ray sembra molto più lontano e potenzialmente costerà il doppio. La guerra dei formati continua. Dal nostro punto di vista, alla luce della volontà di offrire la console ad un prezzo ragionevole, non ci è sembrato saggio includere un lettore HD dall'inizio, soprattutto nei mercati in cui le TV ad alta definizione sono ancora nella minoranza delle abitazioni piuttosto che nella maggioranza. Quindi il lettore sarà fico, di certo a casa mia: da quello che vedo sarà abbastanza piccolo da collegarlo alla console per vedere un film in HD e quindi riporto in un cassetto quando non serve. Cinquecento dollari per un altro apparecchio da accomodare vicino alla mia TV? Preferisco aspettare il lettore esterno e collegarlo alla mia console 360.

Per quanto riguarda l'hard disc più capiente, non abbiamo ancora un piano. Stiamo aspettando di vedere come si sviluppano le cose.

Ha comunque senso con l'aumentare della popolarità di Live Arcade, del download di demo e così via.
Sì, voglio dire, con Xbox Live Arcade, sebbene adesso stiamo riuscendo a comprimere i dati in pacchetti molto leggeri, si potrà sentire più in là il bisogno di un hard disc più grande. È molto semplice, ed è per questo che l'HDD è smontabile. All'aumentare della produzione di contenuti in alta definizione (come quelli realizzati grazie all'accordo Epic Records con Natasha Bedingfield, che è risultato più popolare di quanto ci aspettassimo) si finirà per scaricare video in HD sul proprio hard disc, e sì, alla fine dovremo renderne disponibile uno più grande, ma è ancora troppo presto.

Cosa ne pensa degli interventi di Sony e Nintendo alla GDC, e per quale ragione Microsoft non ne ha fatto uno quest'anno?
Avremmo senz'altro potuto. J Allard aveva fatto un intervento dannatamente simile a quello di

Dopo una carriera di successo nell'industria delle calzature sportive, Moore è stato presidente di Sega of America prima di unirsi a Microsoft nel gennaio 2003

Phil Harrison in materia di mondi online, con la differenza che noi stiamo effettivamente offrendo quel tipo di esperienza.
L'intervento di Sony è parso bizzarro perché si è trattato innanzitutto di un riciclaggio di quello che aveva detto Kutaragi a Tokyo la settimana prima. Non so se il discorso di Kutaragi sia stato organizzato all'ultimo momento, tagliando così le gambe a Phil. Magari in origine il piano era che gli annunci dovesse farli Harrison, non saprei. Ma non ho visto le demo, non sono stato al suo intervento, però spero di vederle, quelle giocabili almeno. Sembra che fossero l'unica cosa che Kutaragi non ha mostrato, pertanto finché non le vedo è difficile per me commentare. Ma non ho sentito cose che non fossero già state dette mentre ero a Tokyo la settimana scorsa. Certo, sono stati offerti più dettagli circa i piani di Sony per il servizio online, ma nulla di sconvolgente, nulla che non mi aspettassi o avessi già sentito dire da Kutaragi.

Per quanto riguarda Iwata-san, di nuovo, avevo già lasciato la GDC, ma è sembrato che tutti stiano abbracciando il modello del download di vecchi giochi e che Nintendo potrà contare sul supporto di Sega e Hudson Soft da quel punto di vista. Molto interessante. E credo che confermi la validità di quanto abbiamo fatto con Live Arcade e lo stesso Marketplace. Nel caso di Revolution sarà interessante vedere come verrà realizzato, se ci sarà un hard disc e quanto sarà grande e così via.

In generale credo che tutti si siano frenati un po' nell'imminenza dell'E3. Non ho visto tutta questa roba. Il problema per Sony è che lanciando la console entro l'anno, la gente dovrà essere in grado di entrare nel suo stand e mettere le mani su giochi relativamente puliti e giocarci, e sono poche le settimane che restano agli sviluppatori. Staremo a vedere.

Qual è la sua risposta al piano di lancio globale di Sony? Ha qualche consiglio da dare?
[Ride] Be', non è facile, e probabilmente ne abbiamo dato dimostrazione. È una cosa incredibilmente aggressiva da fare. Abbiamo chiaramente modificato i paradigmi: abbiamo lanciato a novembre, ed è esattamente ciò che il nostro concorrente intende fare. Lo trovo particolarmente interessante. Lo scorso mese di giugno ero alla conferenza dell'ELSPA a Londra, e il mio buon amico [il boss di SCEE] David Reeves diceva che l'Europa sarebbe sempre arrivata per ultima perché non vuole avere a che fare con hardware difettosi e vuole essere sicuro che tutti i giochi siano rifiniti… E voilà, eccoci qui, giorno e mese. Quindi vedremo. La prova del nove circa la bontà del loro piano si verificherà con questo lancio. Le loro proiezioni circa la crescita della produzione sono incredibilmente aggressive. È davvero difficile prevedere così presto quanto silicio si riuscirà a produrre e quanti lettori per un formato nuovo si riusciranno a fabbricare. Un milione di unità al mese è un obiettivo alquanto impegnativo, ma Sony è una grande società nonché un formidabile concorrente, e sono certo che farà del suo meglio. Non è facile.

State incrementando la vostra attività dell'ambito della distribuzione digitale? E quanto ci vorrà prima che Microsoft cominci a vemdere giochi a prezzo pieno via download?
Be', il dettaglio è ancora importante, e per quanto riguarda i giochi full-price via download, se vado ad esaminare quant'è grande il file di un gioco del genere, sono 6GB, quindi credo sia importante mantenere un certo mix nella distribuzione dei nostri contenuti. I nostri partner al dettaglio giocano un ruolo molto importante nel canale distributivo, nella vendita dell'hardware, nel rendere il software disponibile in grandi quantità, e per il fatto che i loro commessi possono parlare dei giochi e indirizzare i consumatori verso il tipo di acquisto più indicato per loro. È un ruolo molto importante, e non sparirà dall'oggi al domani. Credo che abbiamo raggiunto il giusto equilibrio con cose come Arcade e Marketplace, rendendo disponibili per il download demo e trailer. Mi sorprenderebbe vedere giochi interi scaricabili persino nel medio periodo. Ci piace l'idea di ciò che potreste definire un acquisto d'impulso per un gioco arcade. Sono certo che avete giocato a titoli come *Geometry Wars*, *Zuma* e *Mutant Storm*. Credo che abbiamo raggiunto un buon equilibrio nel modello economico: i

I titoli first party per 360 in arrivo da Microsoft includono *Too Human* di Silicon Knights (questa foto), *Crackdown* di Real Time Worlds (a destra) e *Mass Effect* di BioWare (in basso a destra). Moore lascia comunque intendere che la softeca di 360 dovrebbe presto diversificarsi

dettaglianti sono molto, molto importanti, e non è nostra intenzione interferire con i loro affari. Allo stesso tempo credo si rendano conto del fatto che la distribuzione digitale sia inevitabile, ma anche che sarà ostacolata da cose come la disponibilità per il consumatore di una connessione a banda larghissima e di enormi hard drive. Persino l'HDD che Sony ha annunciato per PS3 [da 60GB] è insufficiente. A tal proposito, mi confonde il fatto che Sony parli di Blu-ray (un disco di grande capienza) come del futuro, e poi fa lo stesso della distribuzione digitale (che non ha bisogno di un disco). Devo andarmi a rileggere la presentazione di Phil per capire bene come le due cose si combinino. Alla fine credo che stiamo ancora giocherellando con la distribuzione digitale. Sono trascorsi quattro anni dall'inaugurazione di Xbox Live e il 50 per cento dei nostri consumatori in tutto il mondo sono connessi a Live. Abbiamo da poco raggiunto il record dei 10 milioni di download su Live, e continuiamo a crescere. Negli ultimi anni abbiamo costruito l'ossatura del servizio e, di nuovo, non è una cosa facile. Pertanto sarà tutta una questione di equilibrio e di far sì che i membri di questo ecosistema possano condividere il mercato piuttosto che ostacolarsi a vicenda.

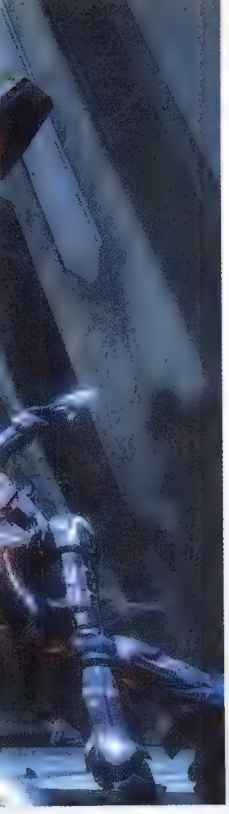
Quindi qual è il piano in merito a 360 da adesso fino al lancio di PlayStation3 a novembre?
Distribuire, distribuire, distribuire, distribuire. Voglio dire, il gettito sta migliorando enormemente. Qui negli Stati Uniti credo che il prossimo fine settimana dovreste essere in grado di entrare in un negozio e prendere un 360 dallo scaffale. Tornando al mio commento sulle navi, è possibile infilare un sacco di unità in quei container, pertanto abbiamo ottime possibilità di soddisfare la domanda.

È abbiamo anche un sacco di giochi fantastici. *Ghost Recon: Advanced Warfighter*. *Elder Scrolls* è incredibile. E poi c'è Lara Croft in arrivo su 360 il mese prossimo. *Dead Rising* di Capcom ha esaltato un sacco di persone. C'è un sacco di buon software in arrivo. Dal punto di vista first party, *Gears of War*, che potrete giocare all'E3, credo possa diventare il gioco dell'anno. Il nostro obiettivo è quindi quello di continuare a soddisfare la domanda, continuare a offrire ottimo software, continuare ad offrire un'ottima esperienza online, continuare ad arricchire il catalogo dei giochi per Live Arcade. Quest'ultimo è stato per molte persone la killer application di 360; non so se sia una buona o una cattiva notizia [sogghigna], ma la gente lo adora e ne sta attirando di nuova. Quindi si tratterà di allargare la base installata. *Viva Piñata*, dei ragazzi di Twycross, ha colto di sorpresa molte persone (piace perché ricorda i giorni gloriosi di Rare), ed è questo quello che dobbiamo fare per far sì che Xbox vada oltre il cosiddetto hardcore gamer. Come industria dobbiamo cercare di tirar dentro persone che normalmente non prenderebbero neanche in considerazione l'acquisto di una console, e un gioco innovativo come *Viva Piñata* è certamente in grado di farlo.

È curioso, però, che la vostra line-up includa titoli come *Gears of War*, *Too Human*, *Halo 3*, *Crackdown* e *Mass Effect*, chiaramente indirizzati all'hardcore gamer. Se si prendessero in considerazione solo questi giochi, verrebbe da pensare che 360 sia principalmente votato a soddisfare quel gruppo di giocatori.
Be', ciò a cui vi state riferendo è la lista di titolo first party. Non dimentichiamo che ci sono anche le terze parti…

Ma i titoli first party sono quelli che definiscono la piattaforma.
Be', certo. All'inizio c'è quel genere di persona incline a spendere 299-399 euro per il sistema, e quella persona ha di solito dai 25 ai 27 anni, e sebbene *Viva Piñata* possa interessarlo, predilige perdersi nelle profondità di un RPG o giocare a uno sparatutto in prima persona o ad un action adventure. Rientra nella natura del mercato, man mano che si segmenta il proprio pubblico col passare del tempo. Stiamo potenzialmente assumendo un grosso rischio lanciando *Viva Piñata* nel primo anno di vita della console. È un gioco che francamente può risultare attraente sia ad un ragazzino di otto anni che ad un uomo di 28. Qualcuno potrebbe credere che sia troppo presto. Ma come avete detto, siamo noi che definiamo la piattaforma, ed abbiamo un sacco di annunci da fare all'E3 in merito ai contenuti destinati ad un pubblico più ampio. Inoltre ricordate che giochi come *PGR3* e *Kameo* sono ancora disponibili. *Kameo* vende ancora bene, e quando quel genere di consumatore entrerà nel mercato lo troverà ancora sugli scaffali: è un gioco senza tempo, e magari sarà disponibile ad un prezzo migliore. Quindi non è solo una questione di ciò che arriverà, ma anche di come si costruisce il proprio portfolio dal primo giorno. Stiamo inoltre lavorando un sacco con le terze parti per far in modo di arricchire quel portfolio con contenuti destinati ad un pubblico più ampio, e assisterete ad annunci in questo senso all'E3.

Recentemente ha dichiarato che ci saranno meno titoli first party di



migliore qualità su 360 di quanti ce ne sono stati su Xbox, il che lascia intendere una certa preoccupazione circa lo sviluppo attuale di videogiochi. Quanto è realmente preoccupato di questo?
È ovvio che se continuiamo a promettere al consumatore esperienze in alta definizione e un sound design terrificante, e attori di Hollywood come doppiatori, e 30-40 ore di gioco, e l'online play, le spese sostenute da quest'industria vanno monitorate con attenzione. L'XNA, su cui ci siamo concentrati alla GDC, sarà il nostro tentativo di mitigare alcuni di quei costi. Ma una delle cose che davvero controbilancia tutto questo è Xbox Live Arcade. Stiamo incoraggiando i giocatori ad andare a cercare titoli che costano solo quattro o cinque dollari, e stiamo anche incoraggiando gli sviluppatori a vedere Live Arcade come un'occasione, per alcuni di loro, di rendere nuovamente redditizio il catalogo arretrato. Spero inoltre che molti piccoli sviluppatori vi vedano un'opportunità di pubblicazione, tipo cinque o sei persone che con poche centinaia di migliaia di dollari possono pubblicare un gioco su 360. Pertanto sì, sono preoccupato per tutte quelle persone che devono firmare gli ordini di acquisto e tirar fuori i soldi per lo sviluppo. E questo è il motivo per cui scommettere di più su un minor numero di giochi è meglio che lanciare fango su un muro e sperare che ce ne resti appiccicato il più possibile. È un approccio teso ad ottenere più successi che fallimenti. Non è diverso da Hollywood: è un business di successi e fallimenti. Bisogna cercare di trovare una formula economica che possa garantire più successi che fallimenti, ed è quello che stiamo facendo.

A proposito di Hollywood e dello sviluppo indipendente, qual è il corrispettivo de 'I Segreti di Brokeback Mountain' su 360? O non esiste nulla del genere?
Se vi riferite a 'I Segreti Brokeback Mountain' come ad un film indipendente a basso costo piuttosto che ad un film che racconta la storia di due cowboy omosessuali, credo che vedrete qualcosa del genere su Arcade... Una parte di me vorrebbe che realizzassi per lo sviluppo indipendente di videogiochi qualcosa di simile al Sundance per il cinema. Voglio dire, qual è la versione dedicata ai videogiochi del Sundance o del festival di Cannes? Perché adesso abbiamo un metodo per distribuire queste cose... Nel bene o nel male, Hollywood è ancora dominata dalle solite Dreamworks, Universal Studios, Paramount, ed è un peccato che case come Miramax siano praticamente svanite. Ma esiste certamente la possibilità per qualcosa come 'I Segreti di Brokeback Mountain' di avere successo se la storia è tanto diversa e innovativa, ed è filmata tanto bene quanto quella del film. E se il gioco è diverso, innovativo e realizzato così bene come vedo essere certi giochi ancora nella fase concettuale, noi daremo certamente una mano, come stiamo già facendo offrendo la piattaforma ed il canale distributive di Xbox Live Arcade.

Tornando alla competizione fra console, sembra che alcuni siano restii a comprare 360 nell'attesa di vedere l'offerta PS3. Un po' come accaduto con Dreamcast e PS2. Non è frustrante?
Un po'. Il problema Dreamcast è per me ovvio perché sono stato proprio io a lanciarlo negli Stati Uniti ed ho vissuto sulla mia pelle quel periodo. E adesso sono in Microsoft per il lancio di Xbox 360. Ma quando si confronta la situazione attuale con quelle di Sega all'epoca di Dreamcast, che veniva da un periodo alquanto disastroso con Saturn...

Giusto per chiarire, non è ovviamente nostra intenzione associare Microsoft a Sega. È piuttosto una domanda sulle...
... tattiche di Sony tese a congelare preventivamente il mercato. Tre anni fa già sapevamo che sarebbe successo. E tornando al mio commento precedente, il modo migliore di gestire la situazione è continuare a soddisfare la domanda finché non arrivano sul mercato con PS3. Resta da vedere a quanto ammonterà il nostro vantaggio in termini di base installata, come saranno i nostri giochi di seconda generazione, quanti giochi avremo e a che punto sarà arrivato Live Arcade quando Sony distribuirà la sua prima console. Per loro c'è anche l'incognita del Blu-ray, attorno al quale hanno costruito il sistema. Se non dovesse vincere la guerra dei formati, Sony avrà una bella sfida da affrontare.

Come sta progredendo J Allard in merito all'annunciato sistema portatile di Microsoft?
[Ride] J è in effetti molto impegnato. Dirige il team della piattaforma Xbox. Continuiamo a produrre il sistema e a supportare Xbox Live in particolare: ha centinaia di ragazzi al lavoro su Live in questo momento. Non crediate che la console sia stata abbandonata. C'è così tanto lavoro da fare ancora, soprattutto con l'aumento della base installata. E ammettiamolo, dopo l'annuncio di Sony dobbiamo stare in guardia. È questo ciò di cui J si sta occupando.

> "Il modo migliore per contrastare la tattica Sony è continuare a soddisfare la domanda finché non arrivano sul mercato con PlayStation 3"

È comunque un po' strano non vederlo più al centro della scena pubblica, laddove prima era quasi sempre davanti agli occhi.
Ci siamo ridistribuiti i compiti. Posso vedere la sua macchina dall'ufficio, quella è sempre davanti ai miei occhi [ride]. Il fatto è che dopo un lungo periodo di duro lavoro è normale rilassarsi un po'. È un appassionato di snowboard, ed è andato in ferie per fare un po' di snowboarding perché questo è il periodo migliore dell'anno in cui farlo nella zona nord- occidentale degli USA. Ma è comunque molto impegnato. Come ho detto, ha centinaia di persone al lavoro sulla piattaforma...

Si riferisce alla nuova piattaforma portatile di Microsoft no?
Ah ah!

Lo prendiamo ufficialmente come un 'no comment'?
Chiaro!

Ok, ultima domanda: chi è l'uomo più importante del settore?
Ragazzi, davvero un'ottima domanda. Credo... non so. Direi che, considerata la pressione a cui è sottoposta Sony come corporation, la dipendenza della sua stabilità economica da PlayStation, l'importanza di PlayStation3 non solo intesa come piattaforma per videogiochi ma anche come tecnologia Cell e formato Blu-ray... Forse 'importante' non è la parola giusta, ma sicuramente la persona al centro dell'attenzione oggi è Kutaragi. Secondo la mia modesta opinione.

BANG

EFFETTO ZELIG

UNO SVILUPPATORE ITALIANO, UNO INGLESE, UNO AMERICANO E UNO GIAPPONESE ENTRANO IN UN BAR. E NESSUNO DI LORO FA RIDERE

Se domandate a un gruppo di giocatori i film più spassosi che abbiano mai visto, l'elenco sarà chilometrico. Stessa cosa nel ricercare i libri più divertenti usciti in questi anni. Ma provate a chiedere gli una lista di giochi che possano essere etichettati come 'comici' e li vedrete esitare, persi nei più oscuri meandri della memoria. *The Secret of Monkey Island* è di solito quello che salta fuori per primo. *Sam and Max* e *Day of the Tentacle* seguono a ruota. *Conker's Bad Fur Day* è un altro classico e i più stagionati citeranno sicuramente *Leisure Suit Larry*. Dopo essersi spremuti per trovare qualche titolo più recente, magari *The Bard's Tale*, torneranno al secolo scorso con *Grim Fandango*. Eliminate Ron Gilbert e Tim Schafer da questa lista e lo scenario appare desolante.

Accusare i videogiochi di trascurare il proprio lato comico non sarebbe del tutto corretto. Il numero di storie d'amore meritevoli di menzione è egualmente basso, così come quello delle tragedie videoludiche (a meno che non si scelga di includere nel novero roba come *Superman 64* o *Enter the Matrix*). Ma se invece di elencare i titoli considerati comici, si pensa semplicemente ai giochi che hanno fatto ridere, la lista si allarga a dismisura: *The Sims*, *Bangai-O*, *Mario & Luigi: Superstar Saga*, *Parodius*, *Oddworld: Abe's Oddysee*... Eppure quando si parla di humour e videogiochi si finisce sempre per menzionare quelle avventure che hanno fatto la storia di LucasArts. Ma perché quei titoli erano così divertenti e, soprattutto, perché a distanza di vent'anni sono ancora considerate il paradigma in tema di humour videoludico?

Per **Ron Gilbert**, autore di *Maniac Mansion* e di quel motore SCUMM che ha animato così tante avventure Lucas, la risposta è quanto mai ovvia. "Ciò che mi ha spinto verso l'umorismo all'interno delle avventure è il fatto che nel momento in cui si inizia a prenderle troppo seriamente, le avventure non funzionano troppo bene. Stai mettendo il giocatore in un mondo molto limitato, dove non può correre in giro e fare ogni cosa che potrebbe nel mondo reale, ma devi fargli credere che in realtà possa fare davvero di tutto. L'umorismo funziona egregiamente come cuscinetto tra il giocatore e il mondo di gioco: utilizzando l'umorismo puoi rendere leggermente più digeribile il fatto che non possa fare le cose che fa nel mondo reale". E questo, naturalmente, spiega in parte perché queste avventure siano diventate un punto di riferimento in termini di comicità nei videogiochi: man mano che si è ridotto il gap fra ciò che si può fare nella realtà e ciò che si può fare nel mondo virtuale, è venuta meno la necessità di usare l'umorismo per colmare questa discrepanza.

Lo spazio destinato da *Amped 3* all'umorismo è notevole, con l'inclusione di anime prodotti internamente, animazioni in stop-motion ed esilaranti scenette con pupazzi e personaggi di carta. Tutte soluzioni che rendono la simulazione di snowboard unica nel suo genere, specie considerando che si tratta di un titolo di lancio per Xbox 360. Quanto sforzo è stato necessario per inserire tutto queste gag? Si è trattato di una scelta rischiosa? È servita a qualcosa? Il producer **Matt Seymour** racconta cosa succede quando si prova a trasformare una simulazione sportiva in un concentrato di comicità.

L'umorismo di *Amped 3* è estremamente coraggioso, sia per i suoi contenuti che per la sua predominanza all'interno del gioco. Ne eravate consapevoli durante la fase di sviluppo?
Ah, certo. Già [ride], una delle cose di cui eravamo certi è che volevamo ci fosse una storia ed era chiaro che dovesse essere coinvolgente ed immersiva, quindi quello è servito in parte ad indicare la direzione. Il resto (e il motivo per cui è diventato così comico) è derivato dal fatto che la comunità di snowboarder è parecchio casinista, adora il divertimento e scherza in continuazione. Se frequenti questa gente o sei tu stesso uno snowboarder, sai che si gioca un sacco. Inoltre eravamo convinti che ben poche persone sappiano scrivere storie valide nei videogiochi. Fanno tutte cagare. Ed è per questo che la gente non apprezza le trame dei giochi. Quando cercano di essere divertenti e non sono dei buoni scrittori, il risultato è anche peggiore. Perciò il punto chiave per noi in Indie e in 2K Games era quello di assicurarci di avere una sceneggiatura davvero buona e partire da lì. Quindi abbiamo iniziato a palleggiarci questi concetti, in maniera molto simile a come lavora un gruppo di autori di una sitcom. E dato che avevo lavorato ad Hollywood e con autori televisivi, sapevo più o meno come organizzare il processo e motivare gli autori.

È stata quindi questione di coinvolgere gente estranea a quest'industria o di trovare le persone all'interno del team che potessero scrivere una sceneggiatura adeguata?
Diciamo entrambe le cose, ma, be', il mio primo passo è stato quello di reclutare almeno un autore professionista. Di solito in questi casi utilizzo persone che lavorano in TV, perché riescono a scrivere testi molto brevi e concisi. Sapete, se partite con degli scrittori di non-fiction o dei romanzieri, le battute non fluiscono naturalmente. Perciò Aaron Conners è diventato il chief story producer [di *Amped 3*]: è stato anche il principale sceneggiatore dei vari *Tex Murphy*, perciò ha un certo curriculum. E poi c'erano tre dei grafici principali che buttavano dentro gag e trovate. Sono proprio loro che hanno fatto un sacco delle scenette coi pupazzi fatti con le calze, le animazioni e tutto quel genere di roba, quindi sono stati coinvolti in prima persona durante tutto lo sviluppo.

Cosa ne pensava tutto il resto del team e il publisher di una simile attenzione a rendere il gioco tanto comico?
Be', è stato uno scontro veemente, soprattutto per quanto riguarda la parte degli anime, perché richiedono un sacco di lavoro. L'idea alla base di tutto era tremendamente importante per me perché la mia visione richiedeva di avere tutti questi tipi di presentazione diversi ed eclettici. Al giorno d'oggi i ragazzi, e il sottoscritto, guardano la televisione a frammenti e passano da un canale di televendite al telegiornale, ai cartoni animati, ad una serie, allo sport, tutto nel giro di un'ora.

Questa era la mia visione folle: offrire quel tipo di esperienza sapendo che avrebbe motivato il giocatore a proseguire lungo la storia, che sapevamo naturalmente funzionare. Poi bastava condire il tutto con una sana dose di umorismo e il gioco era fatto...

Pensavate che l'umorismo vi sarebbe servito a vendere meglio il vostro gioco?
Pensavo di sì ma, er, non è stato così. E questo ci ha davvero aperto gli occhi. L'obiettivo principale di un game designer è di spingere la gente a provare un gioco, di tenerli incollati e di farli divertire. Ovviamente il secondo obiettivo, specialmente quando si ha un reparto marketing attaccato alle chiappe, è di capire come si può usare questa roba per vendere il titolo. Ma ciò che è successo è che ci vuole un po' per capire il gioco, per comprenderne la follia, per capirne la diversità. Durante il press tour ho dimostrato *Amped 3*, ma potevo farlo solo per un certo tempo, quindi la gente vedeva solo uno o due esempi della nostra follia, ma non riusciva davvero a capire quanto stessimo delirando. Perciò c'è voluto un po' di tempo prima che riuscissimo a prendere per le palle (se mi passate l'espressione) i recensori, il pubblico e tutti quanti. È per questo che la fase di marketing è stata così difficile. Quando mostri alla gente delle semplici foto di questi pupazzi, degli anime o di tutta la roba che abbiamo fatto, la gente ti dice 'Hmmm, questa non l'ho capita'. È qualcosa che non funziona nelle pubblicità sulle riviste o in cose simili.

L'umorismo all'interno del gioco è molto particolare. Non eravate preoccupati di alienare quegli utenti che non l'avrebbero compreso o che semplicemente non l'avrebbero apprezzato?
Assolutamente no. A dire il vero non potevamo preoccuparcene. Se ci imbattevamo in argomenti troppo sessisti o razzisti dovevamo smorzare i toni, ma per tutto il resto ci siamo semplicemente detti 'Affanculo', perché non puoi iniziare a rallentare prima di essere arrivato alla fine della corsa. Devi dare il massimo. E la gente, il nostro pubblico, i vostri lettori, sono tutte persone intelligenti, che riescono a capire quando li stai prendendo per il culo, quando vuoi arruffianarteli. E in quel caso avremmo fatto fiasco e sbattuto il muso all'istante.

Inoltre noi abbiamo il vero gioco di snowboard, in netto contrasto con *SSX*, e non potevamo essere accusati di menarcela dalla comunità dei rider. Gli snowboarder che ci hanno dato la propria benedizione potranno essere una minoranza della gente che comprerà il gioco, ma sono una minoranza molto rumorosa, molto attenta, e non potevamo correre il rischio di alienarcela.
Continua >

Il resto della spiegazione deriva dalla difficoltà di integrare dei momenti comici ben definiti in un gameplay che di controllato ha ben poco. Sembra semplice, ma non lo è affatto. "Sottovalutano il lavoro che c'è alle spalle dell'umorismo", lamenta Gilbert puntando il dito verso gli sviluppatori di oggi. "L'ingrediente più importante alla base dello humour è il tempismo. Provate a chiederlo a qualsiasi comico e vi dirà la stessa cosa. L'umorismo si basa sul costruire aspettativa e sul dare alla gente un risultato diverso da quello che si aspetta. Il problema è che nei giochi la tempistica viene presa dall'autore e messa nelle mani del giocatore, perciò non si possono sfruttare molte delle tecniche che artisti 'lineari' sono soliti utilizzare nella commedia, perché non ci si può basare sul tempismo. La ragione per cui un sacco di cose non funzionano nei videogiochi non dipende dal fatto che quelle determinate cose non siano divertenti, ma dal fatto che accadano nel momento sbagliato. Penso che le avventure ci riuscissero meglio perché sono molto più lente. Inoltre, dato che erano giochi legati a doppio filo alla narrazione, i giocatori erano leggermente più propensi ad essere guidati dalla storia".

E questo, in breve, è il segreto della longevità alla base delle avventure di LucasArts: avevano un potenziale e una necessità di humour di cui autori talentuosi come Gilbert e Schafer sono riusciti ad avvantaggiarsi al meglio.

Lo stile di gag e animazioni di *Amped 3* definisce nuovi standard per l'umorismo videoludico

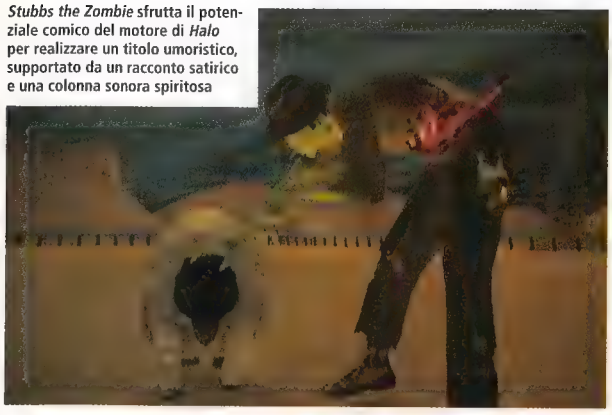
Lo stile grafico di *Psychonauts* ha lasciato indifferente gran parte del pubblico, ma alcune trovate, come i nemici incarnanti la censura, erano davvero irresistibili

L'utilizzo del termine 'lineare' nelle parole di Gilbert è quanto mai azzeccato. Il tipo di umorismo utilizzato da questi giochi è quanto mai tradizionale, basato su dialogo e doppi sensi, premessa e risultato, in maniera simile a quanto accade con un film o con la comicità in televisione. Ma pur avendo preso in prestito una serie di tecniche da media ben più consolidati, il videogioco ha trovato anche un filone tutto suo, generato proprio da uno dei suoi limiti più antichi. L'assenza di dialoghi parlati, dovuta a limitazioni tecniche o a costi proibitivi (per non parlare dell'infima qualità che li contraddistingue, quando presenti), ha costretto i giochi a basarsi sui sottotitoli, aprendo il campo ad uno degli esempi di autoindulgenza più comuni a quest'industria: i giochi di parole. Questa caratteristica risulta curiosamente comune sia ai titoli giapponesi localizzati come si deve che a quelli occidentali, con alcuni esempi esilaranti come il Mr. Gency Exit (em-er-gency exit, per gli anglofobi) di *Disgaea* o il Basic Braining (anziché training) di *Psychonauts*. I titoli con un'anima umoristica difficilmente si lasciano sfuggire la possibilità di buttare lì qualche gioco di parole, avvantaggiandosi della chiarezza e dell'impatto che le parole scritte possono aggiungere a una gag rispetto a quelle pronunciate. *Paper Mario: Il Portale Millenario* ne è un esempio perfetto, con giochi di parole disseminati un po' ovunque, in primis nelle avventure parodistiche narrate da Luigi. Un esempio di design solido e sofisticato, che permette al titolo Nintendo di ergersi al livello delle avventure citate in precedenza.

Ciò che hanno in comune tutti questi giochi è che per trasmettere la propria comicità trasformano il giocatore in spettatore. I momenti più divertenti sono quelli in cui si smette di giocare per leggere, ascoltare e assorbire qualsiasi trovata lo sviluppatore abbia escogitato per far ridere. Sia che si tratti di un poster di Raiden nascosto in *Metal Gear Solid: Snake Eater* o di Tommy Vercetti costretto a sopportare le richieste folli del gruppo Love Fist, sono tutti momenti in cui non è richiesto alcun input da parte del giocatore, proprio per i problemi sottolineati da Gilbert sul tempismo delle battute e sul creare aspettativa. E anche se queste trovate possono risultare divertenti, è difficile pensare che non si possa fare di più. Se ciò che distingue i videogiochi dagli altri media è l'interattività, perché non può essere interattivo anche il loro umorismo? Cosa succederebbe se il giocatore passasse dall'essere un osservatore passivo a un partecipante?

Curiosamente, i titoli che fanno del giocatore una vittima ignara dei propri scherzi non cedono nulla in termini di controllo e non compromettono il proprio contenuto. Il già citato *Snake Eater* è un esempio ideale: salvate e abbandonate la partita mentre state combattendo con The End, spostate

I SOTTOTITOLI HANNO APERTO IL CAMPO AD UNO DEGLI ESEMPI DI AUTOINDULGENZA PIÙ COMUNI A QUEST'INDUSTRIA: I GIOCHI DI PAROLE

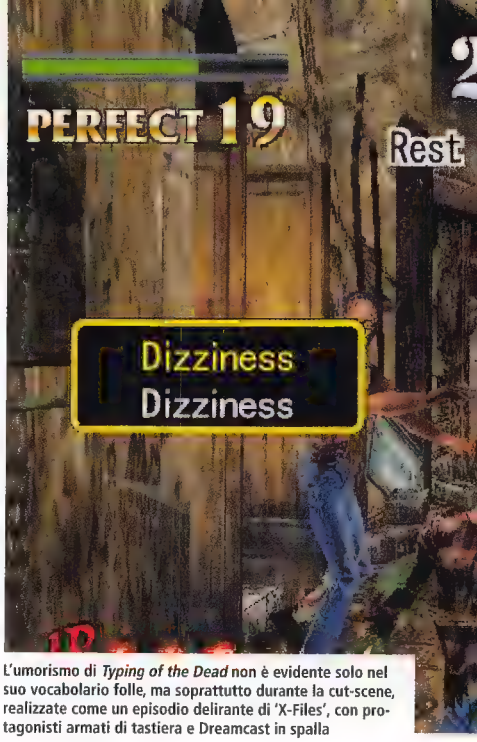


Stubbs the Zombie **sfrutta il potenziale comico del motore di *Halo* per realizzare un titolo umoristico, supportato da un racconto satirico e una colonna sonora spiritosa**

l'orologio interno di PS2 avanti di un anno o due, ripartite e vedrete che l'anziano cecchino è morto nell'attesa del vostro ritorno. È una trovata che si poggia sul coinvolgimento attivo del giocatore, un po' come i più deliranti effetti della follia in *Eternal Darkness*: potranno anche aver sostanzialmente compromesso l'atmosfera destabilizzante del titolo, ma i momenti in cui un nuovo arto si staccava ad ogni passo, o in cui ci si trovava inspiegabilmente a vagare per il soffitto erano divertenti perché avevano luogo grazie alla normale interattività di un videogioco, anziché in una cut-scene.

Eppure anche questi momenti sono tutti sceneggiati in precedenza: pianificati, controllati da vicino e spesso divertenti solo la prima volta che accadono. E dato che il videogioco è un'esperienza non-lineare, soggetta a ripetizioni, ripartenze e replay consecutivi degli stessi momenti, deve trovare un modo non lineare per proporre contenuti ironici, se questo genere di umorismo vuole trovare una forma espressiva tutta sua.

Sorprendentemente, è *Halo* ad offrire un primo indizio sul sentiero da seguire, visto che ha introdotto molti giocatori all'idea di gameplay emergente, con situazioni di combattimento che non fossero previste ma nascessero in maniera organica (e imprevedibile) da un certo numero di variabili. È un aspetto del gioco evidente sin dai primi scontri con un manipolo di grunt, con questi che cercano riparo, scappano dalle granate o



L'umorismo di *Typing of the Dead* non è evidente solo nel suo vocabolario folle, ma soprattutto durante la cut-scene, realizzate come un episodio delirante di 'X-Files', con protagonisti armati di tastiera e Dreamcast in spalla

tentano di aggirare il giocatore. Ma i grunt servono anche per illustrare qualcosa in apparente contrasto con l'atmosfera epica che sottende una produzione come *Halo*. I grunt sono divertenti: i loro squittii da voce bianca e movimenti barcollanti li rendono innegabilmente ridicoli. Piazzateli in un ambiente a gravità bassa e fornite al giocatore un carico di granate adesive e diventa subito chiaro che l'FPS Bungie intenda mettere l'utente nelle condizione di giocare per ridere oltre che per ammazzare. È una tattica sfruttata al massimo da *Metal Arms*, che fornisce al protagonista robotico Glitch un arsenale che invoglia palesemente al divertimento oltre che alla distruzione: un conto è osservare sadicamente un nemico nel panico dopo che l'avete cosparso di spuntoni esplosivi, un altro tagliargli le gambe prima che abbia un motivo per tentare di fuggire. Alla fine, queste trovate scatenate da normali sessioni di gioco sono più divertenti ed immediate di quelle predeterminate e incapsulate nelle cut-scene che incorniciano la storia.

La direzione intrapresa dai titoli sopraccitati, che circondano il giocatore con gli ingredienti dello humour, ma lasciano che siano le sue azioni a combinarli per dar forma a momenti di ilarità, è eccitante, e forni-

Ron Gilbert non s'è mai sognato di realizzare dei giochi che non fossero divertenti, ma trasmettere la personalità che contraddistingueva i suoi titoli ai progetti odierni è molto difficile ora che le dimensioni dei team (e i budget relativi) sono cresciute esponenzialmente

In *Katamari Damacy* l'umorismo dei dialoghi del Re del Cosmo è alquanto lineare, ma gran parte dell'ironia deriva dai bizzarri intrecci e dalle combinazioni sonore prodotte spingendo la propria palla acchiappatutto

sce inoltre la garanzia che ogni situazione comica sia sempre nuova, a prescindere dal numero di partite disputate, dato che ogni gag prenderà vita da una combinazione di variabili differente. I designer di Bungie non si devono preoccupare del tempismo per far ridere il giocatore durante uno scontro con i grunt: ci penserà una granata a farlo.

Cosa ne pensa Gilbert, il re della risata digitale, di questo trend basato su situazioni impreviste? "Be', credo che se esiste una qualsiasi direzione creativa o artistica da esplorare, allora valga la pena farlo. Penso che i giochi abbiano passato troppo tempo a voler imitare i film, ma i videogiochi sono organici, con i giocatori che possono sperare di fare qualsiasi cosa vogliano, e se si riesce ad infilarci dell'umorismo, allora è fantastico". Ma sebbene ci si possa divertire non poco con questo genere di comicità procedurale, sia che si basi sulla violenza esplosiva di *Metal Arms* che sul caos fumettoso di *Yoshi's Island*, è innegabile che tutto questo umorismo sia piuttosto piatto. Per dirla con le parole di Gilbert, "a un certo punto ci stuferemo delle torte in faccia".

L'ASPETTO DI THE SIMS CHE VIENE COPIATO DI MENO È IRONICAMENTE QUELLO CHE HA COLPITO DI PIÙ I FAN DEL GIOCO: L'UMORISMO

Ma se l'umorismo preconfezionato, con il giocatore a fare da spettatore, ha i suoi problemi e l'umorismo spontaneo, dove il giocatore è partecipe, non è altro che una sequela di torte in faccia, esiste davvero una direzione in cui possa evolversi la comicità all'interno dei videogiochi? Un indizio insospettabile arriva proprio da quell'ostacolo che Gilbert si è trovato a fronteggiare all'epoca: mentre in *Monkey Island* l'umorismo era una necessità imposta dalla mancanza di realismo, nei giochi moderni sembra emergere proprio dal sempre maggiore avvicinamento al realismo. Non è un genere di umorismo pensato dagli sviluppatori per i giocatori, ma è un umorismo fruito dai giocatori proprio a spese degli sviluppatori.

In *Half-Life*, la libertà concessa al giocatore durante quelle che in altri titoli sarebbero state semplici cut-sceen serviva ad aumentare il senso di immersione. Nel seguito, il realismo del mondo abitato da Freeman ha trasformato quei momenti in opportunità irrinunciabili per fare un casino pazzesco: basta avere gli strumenti per farlo e anche il giocatore più serio si trasformerà

FREDDURE (CONTINUA)

Con una trama che vede degli sviluppatori intrappolati su un dirigibile da un producer impazzito e costretti a realizzare giochi anonimi per la 'Colonotronic Arts', *Amped 3* è decisamente satirico. Non avevate il timore di ripercussioni?
Ah, quella roba, sì, dunque, ho capito cosa intendete. Be', ecco... Già, ok, la verità è che non potevamo farne a meno [ride]. Sono in quest'industria da oltre 15 anni, Aaron Conners ne fa parte almeno dallo stesso periodo e noi eravamo una specie di motore per lo sviluppo del gioco, quindi questa scelta mostra semplicemente che siamo un paio di bastardi attaccabrighe. Avevamo semplicemente un'occasione per tirare un paio di stoccate all'industria.

Come mai i giochi sono generalmente così esitanti nel fare questo genere di cose? È perché è davvero difficile implementarle o perché gli sviluppatori sottovalutano il background culturale del proprio pubblico?
Entrambe le cose, sicuramente. È davvero dura... Hmmm, vi siete già risposti in pratica. Non riesco nemmeno a dirvi quanto ho dovuto lottare per inserire ogni gag, perché c'era un sacco di gente del team che alzava semplicemente le spalle e diceva 'Io non l'ho capita'. Mi sono trovato davanti a facce perplesse per mesi e mesi e mesi. Venivano da me e mi dicevano: 'Non capisco queste cose, non capisco come tutto si possa incastrare e non penso che i giocatori capiranno'. A un certo punto ho smesso di provare a spiegare il concetto e ho detto semplicemente: 'Dovete fidarvi di me'. E alla fine la reazione di tutti è stata: 'Aaaah, ok, adesso ci sono!'. Quindi devi avere per forza qualcuno determinato come il sottoscritto o, non che voglia certo paragonarmi a Tim Schafer, gente come lui che sia in grado di completare il progetto camminando su un filo di lana.

C'è mai stato del malcontento nel team, magari quando i programmatori erano alle prese con qualche problema serio e nell'ufficio a fianco i grafici erano alle prese con qualcosa che sembrava una perdita di tempo, tipo dare alle fiamme qualche Barbie?
[Ride] Sì, ma è nella natura di un qualsiasi lavoro di gruppo nel campo dell'entertainment. Certo, ci sono state delle proteste, ma in quel caso bisogna dire agli ingegneri: 'Voi avete studiato matematica e non dovete scrivere testi ed essere divertenti: dovete scrivere del codice per la fisica del gioco'. Ma anche alcuni grafici si sono lamentati. Come ho già detto, è stato un piccolo gruppo a spingere per tutto il tempo l'idea.
Continua >

FREDDURE (CONTINUA)

Quanta parte dello sforzo creativo prodotto durante lo sviluppo di *Amped 3* è stata dedicata all'umorismo?
Hmmm, be', se volete che vi dia una percentuale, è davvero dura. L'impegno è stato notevole per via di tutto il lavoro sulla grafica, sulle musiche... Direi che siamo fra il 30 e il 45% di tutto lo sviluppo.

Dopo aver alzato la posta in gioco con una simile quantità di lavoro ed inventiva, dev'essere preoccupante pensare ai progetti futuri ora. O avete forse del materiale inutilizzato su cui ripartire di slancio?
Si, è più la seconda ipotesi. Una volta che hai finito e pensi al futuro, ti dici: 'Sono esaurito, sono completamente all'asciutto di idee', ma dopo qualche pinta e col passare dei mesi inizi a ritrovarti con lo stesso team, più o meno, ed è incredibile cosa possa saltare fuori. È per questo che in quest'industria la gente dice: 'Ohhh, avevo escogitato questo design e scommetto che me l'hanno fregato appena ne ho parlato'. Ciò che dico ai miei designer è che bisogna tirare fuori più di un'idea. Voglio dire, noi ci inventiamo delle cose e vengono rubate. Va bene, ci inventeremo qualcos'altro continuando a perseguire la nostra visione. All'inizio ero preoccupato, ma poi mi sono incontrato con i miei ragazzi (a circa un mese, un mese e mezzo dalla fine dello sviluppo) dopo che ci eravamo riposati ed avevamo fatto una vacanza, siamo andati a farci una birra e... Bam! La gente ha iniziato a vomitare idee, e nascosto in mezzo a quel vomito c'era questo piccolo diamante: l'abbiamo preso, abbiamo iniziato a ripulirlo e sarà su quello che lavoreremo adesso.

Cosa perde l'industria videoludica ignorando l'umorismo nei propri giochi? Ritiene stia trascurando potenziali giocatori?
Si. Fa parte dell'assoluta debolezza della nostra industria. Ci sono tutti questi RTS e FPS e tutti quanti hanno un avatar in *WarCraft*, ma quello dell'umorismo è un genere praticamente vergine. Certo, ci sono stati classici come *Sam & Max* e *Day of the Tentacle*, ma il genere delle avventure è morto. La sfida ora è quella di trasmettere umorismo a tutti gli altri generi ludici, e di supplicare, pregare e convincere chi firma gli assegni a lasciarcelo fare.

in un Bam Margera digitale, costruendo barricate e spargendo in giro barattoli di vernice. Prendete anche uno dei titoli visivamente più impressionanti della nuova generazione di console: *Fight Night Round 3*. Potrà anche essere un nuovo benchmark grafico per le simulazioni sportive, ma basta stare in parata bassa e smanettare furiosamente con lo stick destro per trasformare il pugile in un manichino epilettico e mesi di modellazione grafica in una comica alla Ridolini.

È un trend sovversivo, col giocatore nel ruolo di guastafeste, di cui i machinima sono i più ferventi promotori. Dall'umorismo accennato delle escursioni di Jim Monroe in 'My trip to Liberty City' ai lavori sponsorizzati di Red vs Blue su *The Sims 2* o *God of War*, la maggior parte dei machinima basa molto del proprio appeal su ciò che accade quando il giocatore si allontana dal sentiero battuto.

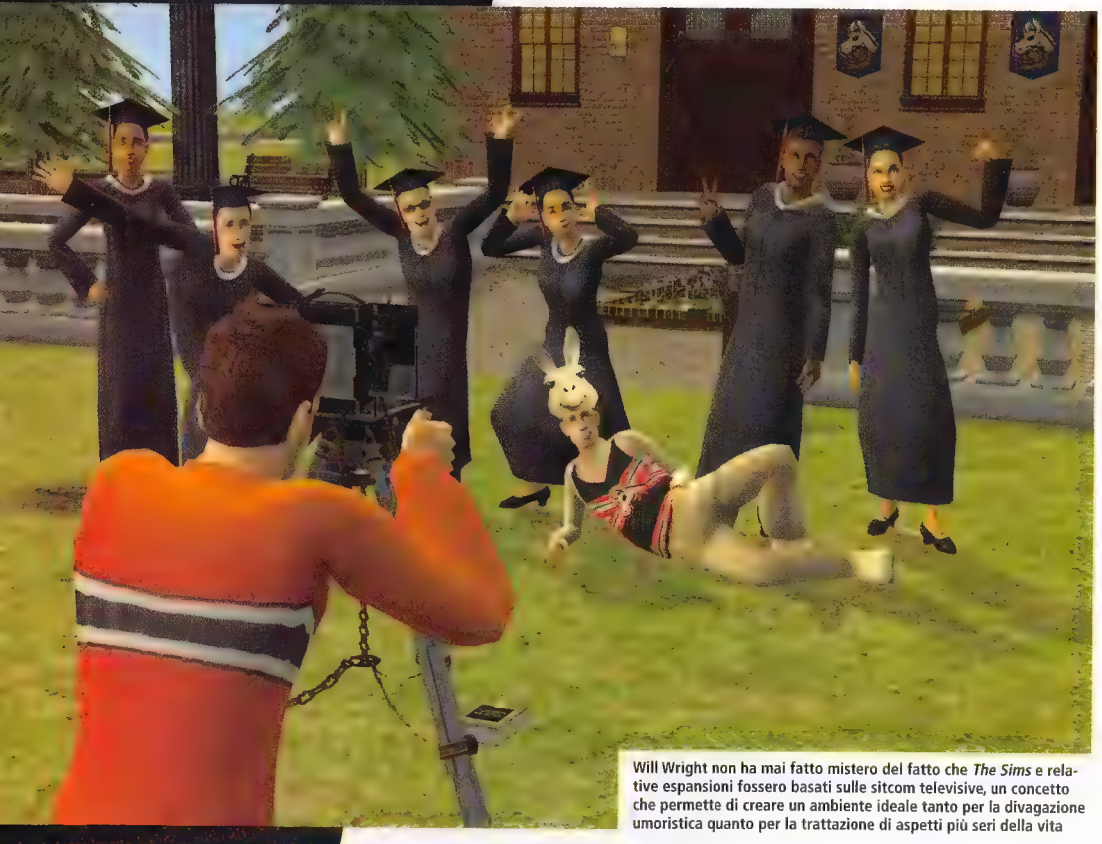
È quindi questo il futuro dell'umorismo videoludico? Verrà il tempo in cui non ci saranno giochi comici, ma giocatori comici? Verrà il momento in cui gli sviluppatori dovranno considerare che la gente per cui stanno cercando di modellare un'esperienza non solo sia imprevedibile, ma non voglia affatto collaborare? Improbabile. Gilbert considera questo trend irrilevante, al di là dei limiti attuali dei machinima: "Se si hanno a disposizione 30 secondi sarà molto più facile far ridere qualcuno piuttosto che farlo piangere. In quell'ambito, la commedia è più facile e la gente risponde in maniera positiva, ma il tutto funziona solo per quello".

Per molti 'Warthog Jump' di Randy Glass è stato il primo esempio di machinima che abbiano mai visto, nonché il primo che li abbia fatti ridere davvero. La fisica ha un ruolo essenziale nella comicità videoludica, come dimostrato dalle numerose mod disponibili per *Half-Life 2*

In ogni caso è ovvio che per i videogiochi l'orizzonte sia molto più ampio di quello di media 'lineari' come il cinema, la letteratura o la televisione. Quindi perché, con una simile gamma di opzioni a disposizione, il divertimento nei videogiochi è stato emarginato? Be', la triste realtà è che ci sono pochissimi giochi divertenti non perché gli sviluppatori non provino a farli, ma perché non ci riescono. Praticamente tutti i giochi con dei dialoghi e dei personaggi (e anche qualcuno senza queste caratteristiche) cercano di proporre un pizzico di umorismo: un personaggio bizzarro, un doppio senso in una cut-scene, un gioco di parole nel titolo di una missione... Ma quasi tutti sottovalutano quanta abilità e determinazione siano necessarie perché la commedia possa funzionare. E anche se c'è chi non lo fa, i publisher sono spesso troppo preoccupati che lo humour (noto per la sua dipendenza dal gusto personale) costituisca un rischio troppo grande di alienare il proprio pubblico.

Preoccupazione che ha toccato anche Gilbert. "Ci ho pensato un sacco e alla fine la mia risposta è stata 'Vabbé, amen': dato che utilizzo un certo tipo di humour nei giochi che scrivo e progetto, se vi piace finirete per adorarlo, mentre se non vi piace non sarà così". Una sicurezza decisamente non condivisa da molti publisher odierni (si veda anche il box 'Freddure') e il risultato è che spesso l'umorismo viene diluito con la speranza di renderlo più facilmente digeribile. Una strategia considerata da Gilbert come autolesionista: "Se si cerca di rendere lo humour appetibile a un gruppo troppo ampio di persone, si ottiene questa roba annacquata che finisce per non essere affatto interessante. L'umorismo si basa sul sorprendere la gente e si deve seguire quella strada. Bisogna dire: 'Il mio umorismo è così', e sostenere fino in fondo la propria scelta o si finirà per alienare la gente con la mediocrità".

Ma oltre al fatto che si perde l'occasione per farsi una sana risata, è davvero importante che i giochi che danno priorità all'umo-



Will Wright non ha mai fatto mistero del fatto che *The Sims* e relative espansioni fossero basati sulle sitcom televisive, un concetto che permette di creare un ambiente ideale tanto per la divagazione umoristica quanto per la trattazione di aspetti più seri della vita

Più realistica è la grafica, maggiori sono le probabilità che lo humour ribalti la seriosità del gioco, come dimostrato da *MotoGP 2*. In *Conker's Bad Fury* (sotto) l'umorismo è invece alquanto esplicito durante tutta l'avventura

rismo siano emarginati? In poche parole, sì, lo è. I due titoli più importanti dell'ultimo decennio, nonché quelli che hanno attirato nuovi giocatori e nuovo interesse verso il videogioco, sono *The Sims* e *Grand Theft Auto: Vice City*. Entrambi sono stati fra le maggiori fonti di ispirazione per gli sviluppatori negli ultimi anni, con titoli che hanno semplicemente preso a prestito qualche idea e altri che costituiscono un plagio ai limiti della querela. Eppure l'aspetto che viene copiato di meno è ironicamente quello che ha colpito di più i fan dei due giochi: l'umorismo. Entrambi sono generosamente e lungamente divertenti, sia nei loro momenti predeterminati che nelle loro situazioni emergenti, e questo ha giocato un ruolo importante nel loro successo. Ma anche se è stato spolpato ogni singolo aspetto delle loro dinamiche, delle loro interfacce e della loro atmosfera, pochi publisher sembrano aver considerato il potenziale commerciale del loro contenuto umoristico.

Per Gilbert è piuttosto ovvio: "Il problema è che i giochi si prendono troppo seriamente, perché gli hardcore gamer li prendono in maniera molto seria. Ma se i giochi si prendono troppo seriamente, allora tutti gli altri non li prendono affatto seriamente. Il problema è che la gente che frequenta i negozi di videogiochi apprezza i giochi per quello che sono ora, ma per far sì che più titoli possano avere successo è necessario che la scelta si ampli e raggiunga un pubblico diverso. E l'umorismo è uno dei modi migliori per riuscirci". E questo problema, unito al fatto che i publisher non siano riusciti a pubblicizzare in maniera creativa titoli divertenti come *The Bard's Tale*, *Psychonauts* e *Stubbs the Zombie*, significa che non ci sarà un mercato per le commedie videoludiche finché non ce ne saranno di più che possano allargare il mercato stesso.

CI SONO POCHISSIMI GIOCHI DIVERTENTI, NON PERCHÉ GLI SVILUPPATORI NON PROVINO A FARLI, MA PERCHÉ NON CI RIESCONO

Planet Moon ha sempre dato priorità allo humour nei suoi giochi: in *Armed and Dangerous*, ad una trama ben scritta e personaggi coinvolgenti si affiancava la celebre shark gun, i cui effetti (e la cui comicità) sono ovvi già dal nome

Se il premio per chi riesce in quest'intento è ovviamente cospicuo, il rischio di sbagliare qualcosa è altrettanto grande. Anche se un publisher decidesse di seguire il consiglio di Gilbert ed investire nell'umorismo, l'approccio di *Amped 3* dimostra che seguire quella strada significa destinarvi quasi metà del proprio lavoro in fase di sviluppo. E in un periodo in cui molti giochi (*Amped 3* incluso) sembrano faticare nel venire a capo di problemi tecnici e di design, è davvero saggio investire così tanta energia in un aspetto che molti considerano ancora marginale? Qualunque sia la risposta, forse è proprio questo il momento per farlo, un momento in cui l'arrivo di nuovo hardware fa sì che molti giochi siano essenzialmente degli showcase audiovisivi in cui quest'aspetto marginale può diventare peculiare. I giochi esistono per divertire, e più saranno i modi in cui riusciranno a farlo, più grande sarà il pubblico che potranno intrattenere. Maggiore sarà la varietà proposta a chi già li apprezza, meglio sarà per tutti. Dopo anni e anni passati ad inseguire il (deprimente) sogno dei 'giochi che fanno piangere', non sarebbe forse il caso di mirare a quelli che fanno crepare dal ridere?

GAUNTLET
ATARI GAMES

JOUST

ROBOTRON 2084
Williams

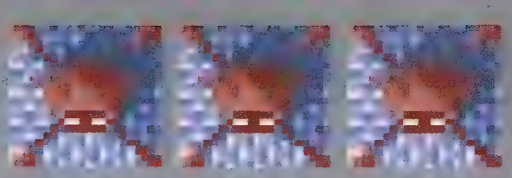
360

È Xbox Live Arcade la piattaforma next-gen più importante di tutte?

Nel corso degli anni due ricorrenti storie di terrore sono diventate luoghi comuni. La prima racconta che la sala giochi sia morta. La seconda che lo sviluppo indipendente di videogiochi non abbia futuro. La veridicità alla base di queste credenze dipende in gran parte dalla zona del mondo in cui vivete e da cosa intendete per 'indipendente', ma in linea generale si tratta di fatti largamente indiscutibili. Pertanto, forse una domanda più appropriata di 'è vero?' potrebbe essere 'ha importanza?'. Del resto i giochi sovvenzionati dai publisher e distribuiti su larga scala sono migliori che mai, e che bisogno c'è della sala giochi quando il videogioco è accessibile attraverso il proprio telefonino, il proprio browser o la propria PSP?

È in questo clima che Microsoft lanciò il primo Live Arcade per Xbox, un servizio offerente giochi immediati e a basso prezzo, un santuario per retrogaming e piccoli sviluppatori. Ma data la natura limitata del servizio e la modesta quantità di titoli disponibili, sembrava improbabile che la casa di Redmond lo riproponesse sulla successiva generazione di console: che senso ha offrire giochi vecchi o bizzarri ad un'utenza incredibilmente hardcore? Eppure con 360 il servizio è rinato: vario, accessibile ed elegante. È Microsoft che dice: 'Le sale giochi avevano importanza, gli indipendenti anche, e noi possiamo salvare entrambi'. E allora chi ha ragione?

Per **Greg Canessa**, l'ideatore di Live Arcade e attualmente manager del servizio, la risposta è nella realtà dei fatti. Il successo ottenuto lo ha sinceramente sorpreso: "È stato fenomenale, ha superato le nostre aspettative. I primi dati nordamericani relativi ad Arcade ci hanno sconvolto e speravamo di poterli bissare con il lancio europeo. E lì è andata anche meglio. Evidentemente i giocatori europei sono tanto fanatici di Arcade quanto lo sono quelli



Rifiniture

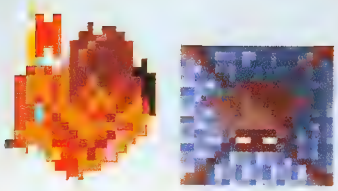
Sebbene i giochi per Live Arcade siano sviluppati esternamente, il team interno di Microsoft supervisiona la loro implementazione nel servizio, eseguendo un controllo sulla qualità e sull'aderenza a standard comuni. Questo è particolarmente evidente nei ben congeniati sistemi di salvataggio e nella saggia inclusione di icone opzionali nei puzzle game a blocchi per assistere giocatori daltonici.

statunitensi. Saltavamo tutti dalla gioia".

Al momento Microsoft non desidera rilasciare numeri ufficiali in merito, ma Canessa parla di "molte centinaia di migliaia di giocatori", il che, considerato il milione e mezzo di 360 vendute nel mondo al mese di gennaio, rappresenta un tasso di penetrazione di tutto rispetto. Ma è una questione di early adopter che semplicemente danno un'occhiata ad una funzione della loro nuova console, o si tratta davvero di un nuovo trend?

"In questo momento ogni utente Xbox Live sta scaricando e provando una media di quattro giochi e mezzo provenienti da Arcade, il che è fantastico se si considera che attualmente abbiamo solo 14 titoli disponibili e ne avevamo solo 9 al lancio". Ma ci giocano per cinque minuti prima di spostarsi sui titoli venduti al dettaglio? "Stiamo ancora indagando a riguardo, ma sappiamo che giocano a ciascun titolo per diverse ore al mese. È significativo. Con giochi come *Bejeweled 2* e *Hexic* è possibile notare sessioni davvero lunghe. Anche guardando a *Geometry Wars*, ogni partita dura in media dai cinque ai sette minuti, ma la gente ci gioca per ore perché fa diverse partite durante ogni sessione.

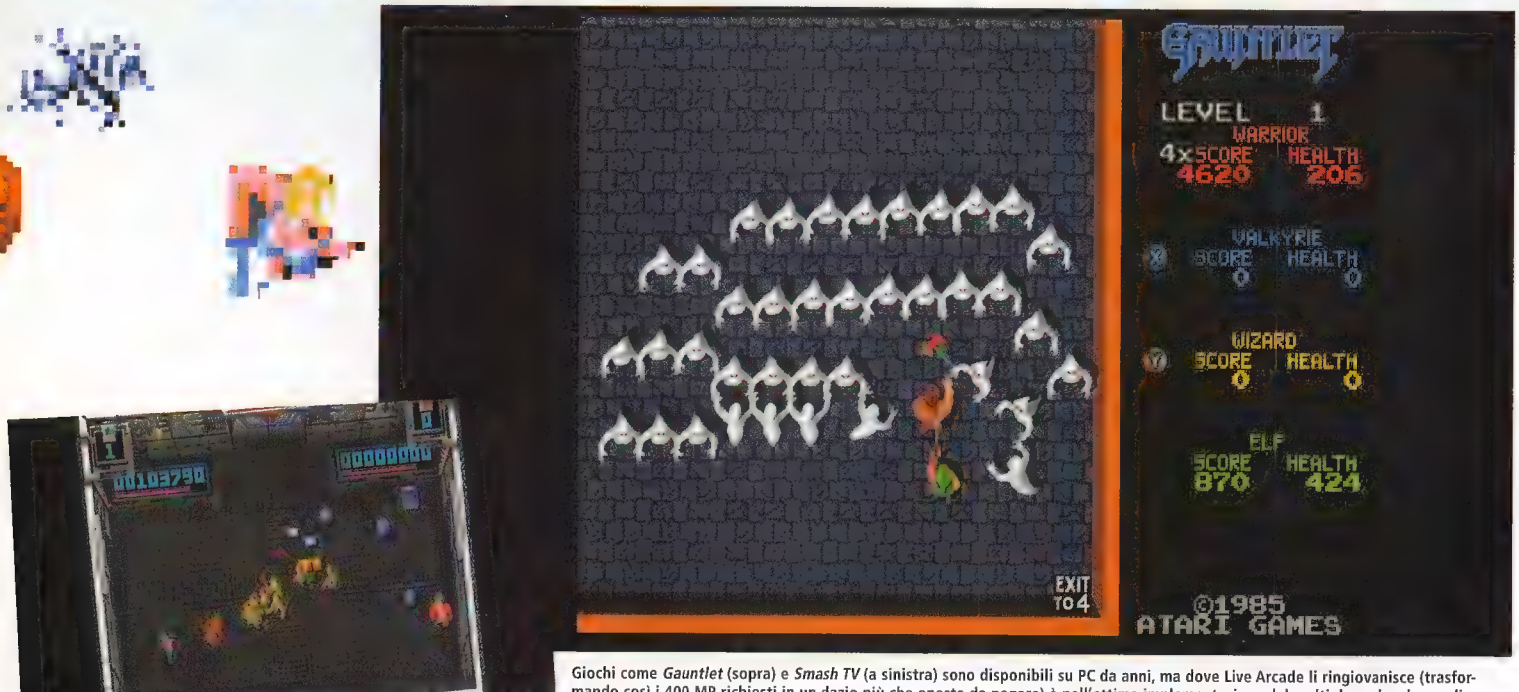
> **"In questo momento ogni utente Xbox Live sta scaricando una media di quattro giochi e mezzo, il che è fantastico se si considera che abbiamo solo 14 titoli"**



E non si può neanche dire che si tratti di gente che approfitta dei contenuti gratuiti. Sempre secondo Canessa, il tasso di conversione di Live Arcade (vale a dire la quantità di persone che pagano per passare dalla demo alla versione completa) è straordinariamente elevato: "La media su PC è dello 0,8% mentre nella prima generazione di Arcade facevamo circa l'8,5%, il che era fantastico. Ma con questa generazione di Arcade siamo arrivati a punte del 35%, con una media superiore al 20% per tutti i titoli. Voglio dire, abbiamo dovuto controllare i dati per assicurarci che non ci fosse un errore. Non si è mai vista roba del genere".

Ed è quella media ad essere particolarmente importante: malgrado i gusti hardcore di molti early adopter, la popolarità dei titoli disponibili su Live Arcade interessa tutte e tre le categorie proposte: "Ci sono i classici dei coin-op (in alta risoluzione e con supporto Live); ci sono i remake di pattern classici (giochi nuovi in termini di design, ma che usano meccaniche classiche); e quindi ci sono i puzzle e parlour game. Ciò che incoraggia di quei numeri è che riguardano tutti i tipi di giochi". L'annunciata Top 5 dei titoli più giocati include *Smash TV* e *Gauntlet*, *Bejeweled* e *Zuma*, e ovviamente *Geometry Wars*.

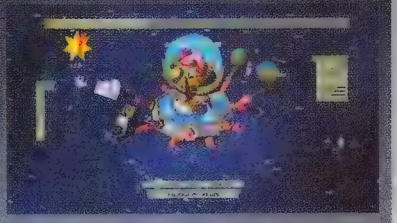
È a questo punto che le dichiarazioni di Microsoft cominciano a suonare credibili. Le dimensioni e l'entusiasmo del pubblico che fruisce di questi giochi sono più che evidenti. A giudicare dai dati estrapolabili osservando le Gamercard, il più invasato giocatore di *Bejeweled* ha raggiunto una media di oltre due ore e mezza di gioco al giorno, ogni giorno, dal lancio di 360. L'ironia è che questi giochi (*Hexic*, *Joust*, *Mutant Storm* e il resto) sono disponibili su PC da anni, eppure non hanno attirato questo genere di dedizione

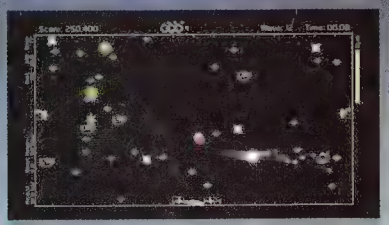


Giochi come *Gauntlet* (sopra) e *Smash TV* (a sinistra) sono disponibili su PC da anni, ma dove Live Arcade li ringiovanisce (trasformando così i 400 MP richiesti in un dazio più che onesto da pagare) è nell'ottima implementazione del multiplayer locale e online

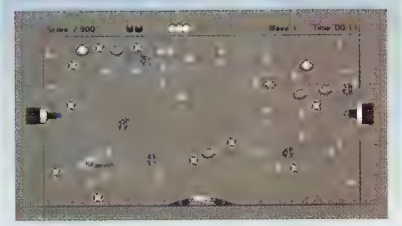
Live Arcade ha fatto proprio il sistema di controllo basato sull'impiego dei due stick analogici con titoli come *Geometry Wars: Retro Evolved* o *Mutant Storm* (a destra). Si attendono i seguiti di entrambi, ma al momento è confermato solo quello di *MS*, in sviluppo presso PomPom

Per un pugno di dollari





Il Marketplace di 360 rende facile per gli sviluppatori offrire contenuti addizionali a 100 MP (1,2€) alla volta. *Outpost Kaloki X* propone nuovi scenari e modalità 'libere' (in alto) mentre *Crystal Quest* offre skin come quella ispirata al Nano (sopra) e l'autoesplicativa Sketch (sotto), nonché nuovi livelli di difficoltà ed effetti sonori.

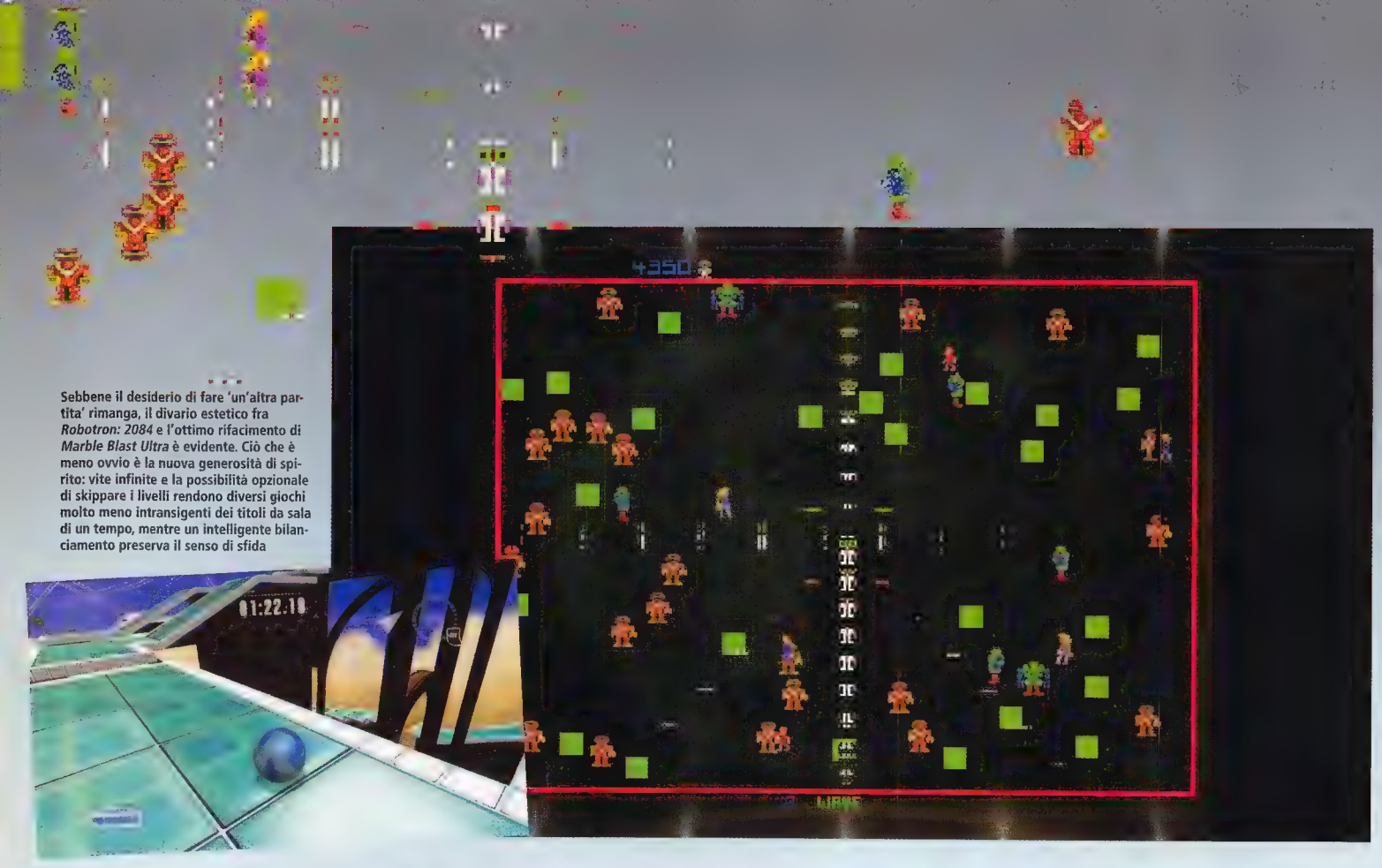


(e di investimenti) da parte del pubblico hardcore. La differenza è che quei giochi sono adesso filtrati dalle centinaia di proposte che intasano la scena dell'emulazione e dei webgame, si poggiano su un'interfaccia di controllo unica e vengono consegnati direttamente sul sofà da un sistema che già conosce i dettagli della propria carta di credito. La grande domanda è se Live Arcade sarà in grado di ribadire (o magari migliorare) i suoi tassi di penetrazione e conversione quando la base di utenti comincerà a diversificarsi, ma dal momento che il servizio è stato concepito per i casual gamer, dovrebbe essere ben posizionato per riuscirci. Canessa è persuaso che ciò stia già avvenendo: "Credo che stiamo cominciando a vedere il fenomeno fidanzato/fidanzata in cui ci sono questi giocatori secondari in casa che registrano account e cercano qualcosa da fare per stabilire i propri high score. È già iniziato". Ma c'è un però: dal momento che i giochi acquistati sono (per la maggior parte) disponibili come demo per i titolari di un account secondario, Microsoft sta implicitamente promuovendo una politica secondo la quale ogni utente, pur anche della medesima console, deve comprare il gioco di nuovo. Come a dire: se si vogliono registrare i propri punteggi, bisogna pagarne il prezzo.

Assumendo che Microsoft abbia dato prova dell'esistenza di un mercato per questo tipo di esperienze di gioco, e che possa interessare (come le sale giochi di un tempo) tanto ai veterani quanto ai novizi e ai curiosi, Live Arcade può forse rappresentare un'isola felice per gli sviluppatori indipendenti? Il riscontro da parte di chi vi è attualmente coinvolto è entusiastico. "Live Arcade è praticamente l'habitat naturale per case come Llamasoft", dichiara **Jeff Minter** (autore del visualizzatore musicale Neon per 360 ed al lavoro su un progetto non ancora annunciato), il quale cita la qualità dell'infrastruttura online, il confortevole ambiente di sviluppo di 360 e la flessibilità del modello economico come i vantaggi principali della piattaforma. **Patrick Buckland**, CEO di Stainless Games (autori di *Crystal Quest* e dell'imminente *Novadrome*), è ancora più enfatico: "Credo fermamente che questa sia la strada da seguire. Sono convinto che fra dieci anni o meno ci ricorderemo di quando entravamo in un negozio per comprare un gioco e ci rideremo sopra. Live Arcade è all'avanguardia di una nuova era, e Stainless è orgogliosa di farne parte sin dal principio".

La ragione di questa passione è duplice. La prima questione chiave è di natura economica. Live Arcade propone un modello radicalmente diverso da quello del publishing tradizionale, offrendo royalty sostanziose sui giochi finiti piuttosto che finanziarne (e in certi casi controllarne) lo sviluppo. "I costi di sviluppo sono molto bassi", spiega Canessa. "Abbiamo visto giochi il cui sviluppo è costato dai 100.000 dollari a poche centinaia di migliaia. Pertanto non stiamo parlando di un sacco di soldi". Ma se si è in due, come nel caso di PomPom, di certo quei 100.000 dollari non sono pochi. Canessa ride: "Certo! Ci sono stati casi in cui Microsoft ha dato una mano laddove il gioco piaceva, ma i ragazzi che

Da sinistra: Greg Canessa, fondatore e general manager del servizio Live Arcade; Jeff Minter di Llamasoft, autore di Neon; Patrick Buckland, CEO di Stainless Games. Sotto John Cook, Michael Michael e Miles Visman di PomPom



Sebbene il desiderio di fare 'un'altra partita' rimanga, il divario estetico fra *Robotron: 2084* e l'ottimo rifacimento di *Marble Blast Ultra* è evidente. Ciò che è meno ovvio è la nuova generosità di spirito: vite infinite e la possibilità opzionale di skippare i livelli rendono diversi giochi molto meno intransigenti dei titoli da sala di un tempo, mentre un intelligente bilanciamento preserva il senso di sfida

"Si vende il gioco ad un prezzo ragionevole e si fanno pagare altre parti. In questo modo il consumatore non paga per qualcosa di cui può non avere bisogno"

È facile osserare alcune immagini di Live Arcade, come queste relative a *Hexic* (sopra) e *Bejeweled 2* (sotto), e accusare il servizio di essere dominato da stupidi cloni di giochi a blocchi, ma fino ad ora tutti i titoli scelti offrono un gameplay unico e coinvolgente. I soli elementi in comune sono rappresentati dal livello di assuefazione che riescono a produrre e dal loro prezzo ridotto

lo proponevano non avevano abbastanza soldi. Ma il caso più comune (specialmente adesso che il servizio è attivo e riscuote successo) è quello di gente che viene fuori dal nulla, investitori desiderosi di finanziare piccoli sviluppatori per avere giochi su Arcade. Pertanto è un modello che si basa sull'autofinanziamento. Voglio dire, la gente sta prendendo soldi in prestito dai propri genitori ed è in grado di fare giochi per noi".

C'è di solito un 'ma' a questo punto, un momento in cui l'asserzione 'royalty sostanziose' minaccia di nascondere una realtà meno positiva, ma nel caso di Microsoft resiste ad una indagine più approfondita, e migliora col tempo, secondo Canessa: "Il nostro modello di divisione degli introiti si basa sul numero di unità vendute. Non è il tipico modello, la divisione avviene direttamente con lo sviluppatore, ed è molto aggressivo, nel senso che in tutti i casi lo sviluppatore ottiene la maggior parte del ricavato. Anche di più. E man mano che la base installata cresce verso i 70 milioni di unità di cui hanno parlato Robbie [Bach] e Peter [Moore], può diventare un business davvero molto grande e lucrativo". Buckland conferma la sua descrizione: "Penso che il modello economico di Live Arcade sia più che buono. Secondo me mostra la strada da seguire. Credo che Microsoft abbia escogitato un modello molto giusto, dove gli sviluppatori ricevono la maggior parte dei profitti su ogni vendita nel caso in cui abbiano finanziato il progetto loro stessi, assumendone tutti i rischi".

E quando tutti questi numeri vengono messi insieme, è facile capire perché Live Arcade rappresenti un'ancora di salvezza per i piccoli team di sviluppo indipendenti. Quando è stato lanciato *Marble Blast Ultra*, era chiaro dai tabelloni degli hi-score che in meno di una settimana fossero state vendute più di 20.000 copie. Queste, a 800 Microsoft Point l'una (quasi 10 euro) e con almeno la metà del ricavato che finisce in tasca allo sviluppatore, significano circa 100.000 euro. Ed è solo l'inizio, fa notare Buckland,: "Come tutte le vendite online, quelle di Live Arcade sono più stabili e durature di quelle tradizionali al dettaglio. Piuttosto che avere una breve finestra temporale entro la quale cercare di vendere il più possibile, si ha un anno e più di guadagni buoni e stabili". Come se ciò non bastasse, il Marketplace offre la possibilità di vendere contenuti aggiuntivi a pochi euro per prolungare la redditività del gioco. *Outpost Kaloki X* propone scenari addizionali e *Crystal Quest* nuovi contenuti (vedi 'Per un pugno di dollari'). Ancora Buckland: "Invece di pretendere che i consumatori paghino 60 euro per un gioco, si rende l'esperienza modulare. Si vende loro il gioco base ad un prezzo molto ragionevole e quindi gli si fanno pagare altre parti e pezzi laddove li volessero. In questo modo il consumatore non rischia troppo, e non paga per qualcosa di cui magari scopre di non avere bisogno".

E tenendo bassi i prezzi del gioco base aumenta il numero di giocatori che potenzialmente passeranno alla versione full.

Ma mentre i numeri di Live Arcade sono ottimi, di gran valore per gli sviluppatori indipendenti è anche la libertà che offre. **John Cook**, agente per i creatori di *Mutant Storm*, PomPom, spiega il punto di vista del team: "Per i piccoli sviluppatori, Live Arcade offre l'opportunità di creare giochi 'piccoli ma perfettamente formati' per una piattaforma genuinamente di prossima generazione. Roba che non potrebbe mai raggiungere i negozi per via del modo in cui funziona il business dei giochi per console. Siamo ancora agli inizi, ma la speranza è che Live Arcade conservi il mix di bizzarro e meraviglioso". Minter concorda: "[Live Arcade] permette di sviluppare quei progetti piccoli, giocosi e divertenti che l'attuale modello di distribuzione semplicemente non accetta e che pertanto stavano morendo".

È quindi chiaro che Live Arcade abbia una vitalità a lungo termine come casa per i puzzle da browser migliorati, i retro-classici più famosi e i prodotti retro-ispirati come *Geometry Wars* e *Mutant Storm*. Ma per lasciare davvero il segno come piattaforma a sé stante, è necessario che il suo portfolio si espanda in maniera significativa. C'è spazio per questo? Canessa delinea una politica aggressivamente espansionistica: 35 titoli per l'estate (forse anche di più dal momento che il team sta accelerando le consegne per stare al passo con gli appetiti dei giocatori di Live Arcade) ed almeno tre o quattro un mese dopo. E potrebbero essere più gradi: attualmente i giochi sono limitati nelle dimensioni per poter essere custoditi su Memory Unit, senza così tagliar fuori la minoranza di utenti 360 sprovvista di hard disc, ma Canessa è felice di confermare che verranno presi in considerazione giochi più grandi se i contenuti lo dovessero richiedere. O magari potrebbero essere più maturi. Sebbene la maggior parte dei giochi disponibili su Live Arcade sia attualmente adatta ad ogni età, l'intenzione è quella di fa sì che la softeca proponga una gamma di contenuti ampia quanto quella dei giochi tradizionali. Nei prossimi mesi verrà implementato il controllo via telecomando nei giochi appropriati, aprendo la possibilità a quiz per famiglie con pacchetti di domande scaricabili a pagamento. E poi c'è la telecamera di 360, ancora in sviluppo ma di cui è già previsto l'impiego in Live Arcade sia come mezzo di comunicazione che come sistema di controllo analogo all'EyeToy di Sony. L'unico aspetto che non sembra destinato a cambiare è il prezzo: sebbene alcuni giochi eccezionali verranno venduti ad un prezzo più alto, Canessa assicura che i 400 o 800 MP (4,8 e 9,6€) saranno la standard.

Considerata la natura onnivora dell'offerta, l'entusiasmo del pubblico e il vantaggioso modello economico, non sorprende che Live Arcade susciti interesse al di là della comunità dei piccoli sviluppatori. Fino ad oggi società del calibro di Midway e Capcom hanno approfittato del servizio per riproporre i rispettivi classici, ma le cose stanno per cambiare. "I grandi publisher stanno tornando, e dove prima volevano realizzare uno o due titoli, ora vogliono farne venti. Stanno venendo da noi dicendo: 'Vogliamo aprire una divisione dedicata allo sviluppo di giochi per Arcade'. È letteralmente quello che accade. Sono intenzionati a destinare risorse e team di sviluppo permanenti alla realizzazione di contenuti per Arcade", dice Canessa.

Questo potenziale per nuovi giochi è enorme nonché cruciale per evitare che Live Arcade si limiti a riproporre contenuti disponibili su PC da anni. Alla fine, potrebbe crescere abbracciando progetti 'congiunti', dove un gioco si sviluppa tanto in un'esperienza piena ed immersiva disponibile al dettaglio, quanto in quella breve e veloce di un titolo Live Arcade integrato, con i progressi compiuti in uno che si ripercuotono sull'altro. Nel breve periodo, Canessa vede questo potenziale più in termini di estensione delle proprietà intellettuali: "Talvolta ci vogliono tre, quattro, cinque anni prima di vedere la successiva edizione di un gioco importante, ed in quel lasso di tempo avrebbe perfettamente senso per case come EA o Ubisoft rilasciare un gioco per Arcade che includa i personaggi di quel determinato prodotto. Credo sia molto probabile che ciò accada".

Si tratterebbe di un enorme cambiamento, con i maggiori publisher che dedicano parte dei loro utili nella creazione di nuovi prodotti per Arcade, ritornando ad un tipo di gioco e di sviluppo che da tempo si dava ormai per estinto. Ma il motivo scatenante di

Fintanto che non aumenteranno gli sviluppatori a supporto del servizio e nell'attesa che i maggiori publisher annuncino progetti originali, è inevitabile che Live Arcade sia dominato da conversioni (per quanto abilmente eseguite) di giochi nati e divenuti famosi su PC, come lo *Zuma* ispirato a *Puzzloop* o l'*Outpost Kaloki X* che applica i principi di *Lemonade Tycoon* ad un porto spaziale. Chiara testimonianza della facilità di utilizzo di Live Arcade è il fatto che giocatori che non avrebbero mai toccato questo genere di giochi su PC li stiano di fatto divorando su 360

Giochi come *Hardwood Hearts* e *Hardwood Spades* saranno anche i meno carismatici dell'offerta di Live Arcade, ma possono rappresentare un 'familiare' punto di partenza per coloro la cui esperienza con il videogioco non va oltre il menu Avvio del PC dell'ufficio

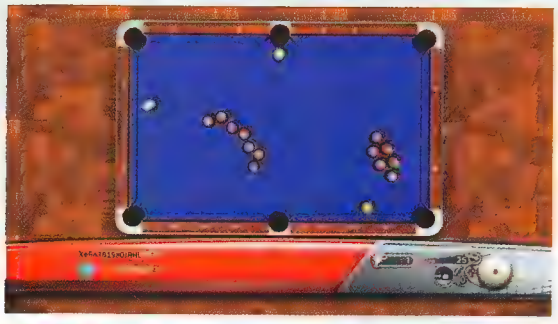
Live Arcade offre un'interessante lezione sull'evoluzione videoludica. In *Joust* (a destra), il movimento dipende da uno struzzo, in *Wik: Fable of Souls* (sotto), dalla lingua di Wik, ma entrambi sono fluidi e frenetici approcci ad una formula a base di piattaforme, nemici e oggetti da raccogliere

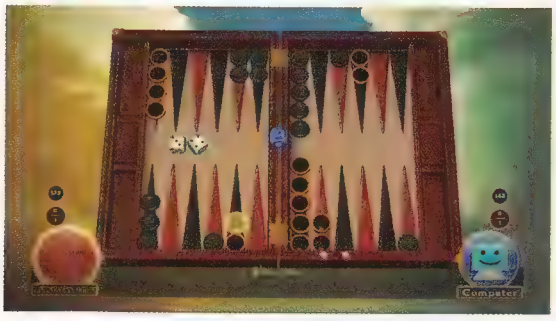
tutto questo sta nel 50 per cento dei ricavi o nella spinta da parte della comunità di sviluppatori verso un ritorno ai vecchi tempi fatti di piccoli team, cicli corti e idee innovative?

"Credo un po' tutte e due le cose," dichiara Canessa. "In parte è per i numeri, certo, aiutano, ma francamente credo prevalga la seconda motivazione. Perché prima ancora che avessimo questi numeri già vedevamo l'intenzione da parte degli sviluppatori al servizio dei grandi publisher di appoggiare Live di brutto. Credo dipenda dal fatto che loro vedono ciò che vediamo noi. Anche noi siamo un grande publisher, e ci rendiamo conto che l'industria sta diventando un po' stantia, e la gente è preoccupata. Ci sono un sacco di seguiti, i costi di sviluppo sono alle stelle (oggi ci vogliono dai 20 ai 30 milioni di dollari per produrre un gioco) e pertanto i rischi sono troppo elevati. Sviluppatori e soprattutto publisher non sono propensi a correre rischi come lo erano una volta. Pertanto si limitano a tirar fuori *Bla Bla 4* e *Bla Bla 5*, c'è poca innovazione, ad eccezione di *Katamari Damacy*, e cosa otteniamo, un paio di quei titoli ogni anno?

"Allo stesso tempo c'è insoddisfazione fra gli sviluppatori, anche fra quelli che lavorano nei grandi studio che supportano i maggiori publisher. Parlando col loro, spesso ci sentiamo dire: 'Sai, ho lavorato su questo titolo per quattro anni, c'ho messo anima e cuore, ma poi il publisher non l'ha promosso adeguatamente ed è finito nel dimenticatoio in due mesi, portandosi dietro quattro anni della mia vita. E poi ho questa grande idea, ho cinque grandi idee, ma perché non posso realizzarne nemmeno una?'. In passato, l'unica soluzione era quella di lavorare ad un progetto periferico, come hanno fatto i ragazzi di *Geometry Wars*, o abbandonare lo studio e darsi all'attività di sviluppo di giochi PC downloadabili per casual gamer. Ma il problema in questo caso è che nel mercato dei 'giochini' vanno prevalentemente puzzle game e giochi per donne e adulti, e sebbene ci siano alcuni giochi che vendono molto bene, ci sono un sacco di generi che semplicemente non vanno perché manca il pubblico che li apprezzi. Dal punto di vista dello sviluppo, Live Arcade rappresenta un'opportunità per realizzare un nuovo shoot'em up, un nuovo strategico, un nuovo manageriale o un nuovo platform 2D nella consapevolezza che, contrariamente al PC, su console esiste un pubblico per questo genere di giochi".

È questo trend che rende Live Arcade così importante. Ma ci sono alcune trappole da evitare: con l'espansione del servizio l'interfaccia richiederà una sostanziale revisione, e l'arrivo di giochi deboli come il noiosissimo *Feeding Frenzy* potrebbe incrinare la fiducia nel sistema. Ma se gli standard saranno mantenuti e migliorati, ed una crescente base di utenti affiancata da un crescente supporto da parte dei publisher, allora Live Arcade ha davvero una possibilità di riportare a quei giorni in cui i giochi innovativi erano sostenibili per i piccoli sviluppatori ed accessibili da parte di nuovi giocatori. Se le notizie della morte della sala giochi erano esagerate, allora è difficile immaginare di poter dire la stessa cosa circa l'enorme potenziale di Live Arcade.





Bankshot Billiards **(in alto), con la sua pletora di tipologie di gioco e la modalità trickshot, è uno dei rari titoli per Live Arcade a costare 1.200 MP (14.4 euro). E li varrebbe tutti se l'IA non fosse così frustrante.** ***Hardwood Backgammon*** **(sopra) propone una sfida più economica e rilassata, e dimostra come le modalità multiplayer di Xbox Live possano dare nuova vita a vecchi giochi**

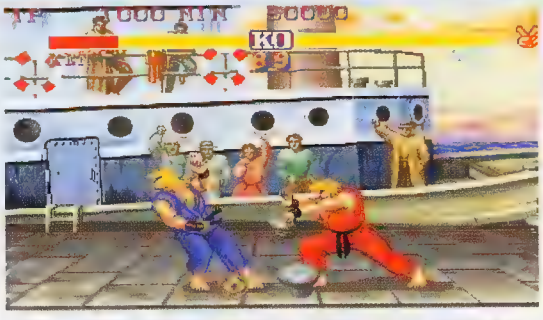
La prossima ondata di giochi per Live Arcade

Hoopworld

I lavori sono ancora in corso su uno dei titoli graficamente più ambiziosi in arrivo su Live Arcade. *Hoopworld* è un gioco multiplayer basato sulla pallacanestro in cui si attacca il proprio avversario eseguendo combo spettacolari. In sviluppo presso Streamline Studios, team indipendente olandese, investe il suo potenziale estetico nientemeno che sul motore grafico Unreal Engine 3

Astropop

Non crediate che si tratti di un banale gioco a blocchi o di un clone di *Arkanoid*. La tipologia di sfida proposta richiede un pensiero strategico sottilmente diverso. Potrebbe ancora beneficiare di un miglior bilanciamento e di qualche rifinitura nel modo in cui si presenta, ma merita senz'altro un posto fra le 'gemme' di *Bejeweled 2* e *Hexic*

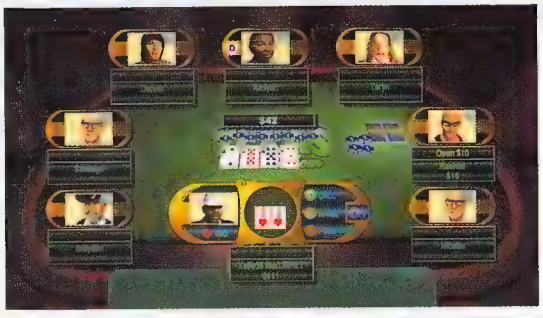


Street Fighter II Hyper Fighting

Com'era lecito attendersi ogni qual volta si parla del classico di Capcom, l'annuncio è stato accolto da un entusiasmo quasi unanime, ma l'arrivo di *Street Fighter* II su Live Arcade metterà davvero a dura prova il D-pad di 360, il quale potrebbe risultare l'unico punto debole di un controller altrimenti eccellente

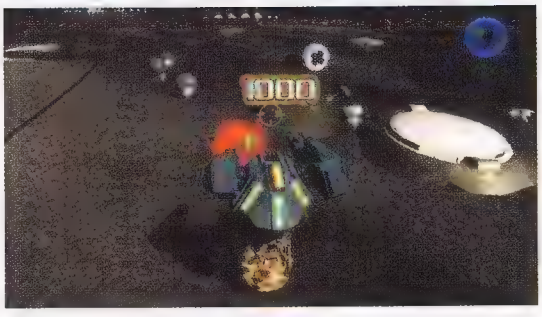
Novadrome

Dopo *Crystal Quest*, la successiva proposta di Stainless Games è un combat racer in chiave multiplayer messo insieme dal team autore di *Carmageddon*. È ancora nelle primissime fasi dello sviluppo, ma promette di unire il caos del flipper ed il fascino del mondo alieno in un gioco che potrebbe diventare uno dei più popolari di Live Arcade



Texas Hold 'Em

Sebbene la versione attuale di questa simulazione del poker meriti ancora diverse rifiniture, l'immenso seguito del gioco 'cartaceo' quasi ne garantisce il successo, senza contare il modello economico adottato: per il primo mese, infatti, la versione full sarà disponibile gratuitamente in virtù della sponsorizzazione da parte del casinò online River Belle



RoboBlitz

Come l'intrigante *Hoopworld*, anche questo *RoboBlitz* sfrutta l'ultimo motore di Epic, ma lo fa per muovere un gioco di combattimenti fra mech in terza persona. Il team di sviluppo è Naked Sky Entertainment, e un assaggio di ciò che sta confezionando è disponibile nella forma della tech demo per PC *RoboHordes* scaricabile da File Planet

Mutant Storm 2

Ancora nelle primissime fasi di sviluppo, il seguito di *MS* promette di esaltare il già eccezionale stile visivo apprezzato nel titolo inaugurale di PomPom. Aggiungete un'ulteriore rifinitura alle brillanti modalità di gioco e ai sistemi di assegnazione punti, ed è difficile immaginare un gioco di seconda generazione per Live Arcade più invitante di questo

CERC PER

CERCHIO PERFETTO?

Quali sviluppatori giapponesi stanno sostenendo la seconda avventura nipponica di Microsoft?

Alla luce delle misere 130.000 unità di 360 lentamente piazzate in Giappone in circa quattro mesi dal lancio, Microsoft Japan non deve certo aver passato un buon inizio di 2006. È stato un debutto segnato tanto dai titoli che non c'erano quanto da quelli che c'erano: niente *Dead or Alive 4*, niente *Ninety-Nine Nights*, niente *Dynasty Warriors*. L'uscita degli ultimi due, sosteneva qualcuno, avrebbe rappresentato il vero inizio della nuova generazione di Xbox in Giappone.

Sebbene le vendite in costante declino di 360 abbiano conosciuto un'impennata con l'arrivo di *DOA4*, il gioco vero e proprio è riuscito a piazzare poco più di un terzo di quelle 120.000 unità fatte registrare all'epoca da *DOA3* (praticamente quasi una copia a console). Si direbbe che la serie di *DOA* non cavalchi più l'onda di un tempo, anche se un certo *DOA Xtreme 2* campeggia ai vertici della classifica dei most wanted di Famitsu 360 dal momento del suo annuncio.

Dynasty Warriors 5 Special ha sofferto un destino ancora più ignobile, arrancando verso le 5.000 unità prima di sparire definitivamente dalle classifiche di vendita. Questo disinteresse verso il titolo Koei getta un'ombra sull'analogo e continuamente rinviato *Ninety-Nine Nights*, o al contrario è stato causato proprio dalle sei pagine di foto che le riviste locali dedicano regolarmente al gioco di Q Entertainment. L'incremento della risoluzione e della qualità delle texture in *DW5 Special* semplicemente non basta per sostenere il confronto con titoli nati su piattaforma next-gen, e lo sanno bene tanto i media quanto i consumatori nipponici. Durante una presentazione alla stampa di *Kameo* tenutasi lo scorso gennaio presso il cinema Virgin Toho di Roppongi Hills, i presenti erano rimasti piacevolmente sorpresi della qualità dell'immagine proiettata sullo schermo cinematografico, ben distante da quella dei titoli PS2 precedentemente mostrati in quella sede. Il balzo generazionale comincia a farsi sentire anche nei negozi, dove i giochi esposti attraverso le postazioni dimostrative di 360 (almeno quelle i cui HDTV sono stati opportunamente calibrati) ovviamente primeggiano sui compagni di passerella per PS2.

Grazie anche al posticipo del lancio di PlayStation 3 a novembre, Xbox 360 può ancora farcela nel Paese del Sol Levante, soprattutto alla luce dei titoli sviluppati localmente e in uscita nei prossimi mesi. Come aveva fatto notare un portavoce di Microsoft Japan durante l'evento dedicato a *Kameo*, ciò che deve preoccupare non è il lancio deludente, ma quella che sarà la situazione di 360 in Giappone ad un anno dal suo esordio.

Le prossime sei pagine illustrano i titoli in sviluppo presso alcuni sostenitori locali della nuova console Microsoft e del suo futuro, dalle potenziali killer application ai prodotti di nicchia, dai grandi publisher ai piccoli studi, ciascuno con la sua idea su come riscuotere successo in Giappone a cavallo di una console americana.

Mistwalker

È stato Hironobu Sakaguchi con il suo *Final Fantasy* a trasformare Square in una software house di primo piano. Ed è stato il suo film in CGI 'Final Fantasy: The Spirits Within' a metterla in ginocchio. Tutti ora si chiedono se con la sua nuova casa di produzione di RPG sarà capace di uscire dalla nebbia e liberarsi dalla maledizione. Lo staff di Mistwalker è composto da director che lavorano di concerto con freelancer (spesso provenienti da Square, come il compositore Nobuo Uematsu) su progetti assegnati a team esterni. Sebbene si tratti di una pratica non inusuale in Giappone, nel caso di Mistwalker il peso del multitasking è tale da tenere Sakaguchi segregato alle Hawaii.

PRODUTTORE: **MICROSOFT**
SVILUPPATORE: **MISTWALKER/ARTOON**
DATA D'USCITA: **ND**

Blue Dragon

Fino a cinque personaggi possono unirsi al protagonista di *Blue Dragon*, Shu, ciascuno offerente le rispettive creature in battaglia. Prevedibilmente, Sakaguchi fa sapere che in certi momenti dell'avventura i protagonisti dovranno fare a meno dei loro mistici compagni

Sebbene si sforzi di evitare favoritismi con i suoi titoli, in occasione dell'annuncio di *Blue Dragon* nel 2005, Sakaguchi non poté fare a meno di mostrare un prototipo di action figure basata sulla licenza. È chiaro che egli veda il gioco come l'esordio di una fertile proprietà intellettuale, un sentimento che Microsoft sarà certamente felice di condividere laddove *Blue Dragon* dovesse riscuotere il successo che molti danno per scontato.

È senz'altro uno dei titoli per 360 più stupefacenti in termini estetici, superando di misura l'adattamento del character design di Akira Toriyama visto in *Dragon Quest VIII* con una riproduzione più luminosa e priva di bordi neri. Tanto i personaggi quanto le scenografie beneficiano dell'applicazione di filtri intesi ad evitare il look plastico dei titoli imbottiti di shader, mentre tutte le animazioni saranno generate in maniera procedurale per un risultato più fluido e naturale.

Il game design, però, appare abbastanza tradizionale: il mondo è diviso in zone tematiche inevitabilmente inclusive di deserti, picchi innevati e laghi di lava, tutte punteggiate dagli altrettanto prevedibili resti di un'antica civiltà altamente progredita. Le battaglie avranno corso su un piano di gioco diverso da quello adibito all'esplorazione ed è probabile che l'avventura sarà scandita da un susseguirsi lineare di quest. "Odio i giochi in cui bisogna tornare in un posto di notte per trovare una quest o un evento specifico", confida Sakaguchi, "pertanto il gioco progredisce in una sola direzione. Non bisognerà riattraversare aree già visitate in differenti condizioni".

I personaggi, così come le creature che fuoriescono dalle rispettive ombre per battagliare, sono legati a classi specifiche, ma pare che la personalizzazione sarà comunque possibile. Le tecniche di combattimento apprese da una creatura possono successivamente essere condivise con un'altra: un attacco fisico imparato da una creatura abile nelle arti marziali potrà ad esempio essere donato ad una esperta in magia.

Dal momento che del gioco è stato mostrato prevalentemente il motore grafico piuttosto che il gameplay, è difficile capire se questa abilità possa degenerare nella creazione di una super-creatura a discapito di un pieno utilizzo di tutto il party. Al di là del salto in termini estetici (comunque tale da essere tutt'altro che insignificante), non ci sono altri indizi circa lo sfruttamento delle specifiche funzionalità di 360, sebbene siano attualmente in esame caratteristiche 'limitate' legate a Live. Nell'attesa che si renda disponibile una versione giocabile, l'unica ombra che attualmente minaccia *Blue Dragon* è quella del precedente lavoro di Artoon: *Blinx*.

Gli sviluppatori sembrano particolarmente pignoli quando si tratta di animare i loro personaggi. Un'azione semplice come cambiare direzione vede questi ultimi prima voltare gli occhi, quindi la testa e alla fine il corpo

PRODUTTORE: MICROSOFT
SVILUPPATORE: MISTWALKER/FEEL+
DATA D'USCITA: ND

Lost Odyssey

Se *Blue Dragon* vuole essere *Dragon Quest*, allora *Lost Odyssey*, con i suoi macchinari, i suoi colori sgargianti ed il suo angustiato protagonista, è il nuovo *Final Fantasy* di Sakaguchi. La storia è stata scritta da un romanziere e racconta di un guerriero immortale e delle sue riflessioni sul mondo che cambia intorno a lui. Il character design segna il debutto in ambito videoludico dell'artista manga Takehiko Inoue mentre il motore grafico è offerto da Epic: *Lost Odyssey* sarà il secondo titolo giapponese basato sull'Unreal Engine 3.

Sakaguchi servirà il progetto nel ruolo di producer, mentre lo sviluppo vero e proprio è nelle mani di Feel+, studio di recente formazione che al personale di Scarab (autore di *Beat Down*) unisce figure provenienti da Square, tra cui, si mormora, alcuni dei migliori talenti che hanno lavorato su *FFXII* (sebbene potrebbero non essere direttamente coinvolti in *Lost Odyssey*).

Per essere un gioco dal forte carattere 'sentimentale', l'esposizione è stata sorprendentemente limitata, forse per dare ossigeno alle poche informazioni diffuse su *Blue Dragon*. Se ne sa così poco che le riviste giapponesi si sono ridotte a ripubblicare immagini del trailer e speculazioni, una pratica già sperimentata con *FFXII*. Se *Lost Odyssey* dovesse uscire in tempi migliori, conservando la sua portata, potrebbe davvero fare la differenza.

La struttura narrativa di *Lost Odyssey*, con il protagonista Kaim dipinto come una sorta di onnisciente osservatore degli effetti del tempo e della rivoluzione magica sul mondo, probabilmente comporterà una progressione predefinita nel gioco. Ciononostante, i responsabili assicurano un alto tasso di personalizzazione dell'eroe

PRODUTTORE: AQ INTERACTIVE
SVILUPPATORE: MISTWALKER/CAVIA
DATA D'USCITA: ND

Cry On

Sebbene i golem di *Cry On* siano automi presumibilmente vuoti, Bogul parla e prova sentimenti. Aspettatevi un forte carattere emozionale

L'ultimo progetto in ordine di tempo annunciato da Mistwalker sarà il primo action-RPG di Sakaguchi, il terzo, dopo i suoi due *Drakengard*, per il team di sviluppo Cavia a cui è stato affidato (non a caso i giochi condividono character design e ambientazione medievale).

Il ruolo di Sakaguchi è quello di sceneggiatore e supervisore, ma è sua intenzione contribuire anche con un sistema di controllo che farà un uso più significativo degli stick analogici per l'interazione. Malgrado il genere di appartenenza, questa interazione non si esprimerà esclusivamente in battaglia, anche perché la protagonista, Sally, è il cervello del gioco. Il braccio viene nella forma inizialmente minuscola di Bogul, un golem portato in spalla da Sally. La raccolta di certi materiali permette a Bogul di raggiungere dimensioni gigantesche e di sbarazzarsi in fretta degli ostacoli, come spiega Sakaguchi: "Laddove Sally ha bisogno di 15 minuti per risolvere un puzzle, a Bogul ne basterebbe uno".

Cry On ha da poco superato la fase concettuale, ma è di conforto sapere che gli sviluppatori non sono estranei al forte pathos, a spazi enormi e a strane coppie, come potranno testimoniare coloro che hanno affrontato i terribili finali dei due *Drakengard*.

La guida di Sakaguchi ed un budget di un miliardo di yen (70.6 mila euro) dovrebbero assicurare che il gioco non erediti gli aspetti meno convincenti della precedente produzione Cavia.

Capcom & Namco

Il primo titolo presentato da Capcom per 360, lo splatter beat 'em up *Dead Rising*, è stato accolto con minore entusiasmo rispetto a quello manifestato da Keiji Inafune verso il sistema Microsoft, ma dopo l'annuncio del multipiattaforma *Resident Evil 5* e della promettente esclusiva *Lost Planet*, sembra improbabile che la casa nipponica si dimostri fredda verso la piattaforma come nella passata generazione. Di converso, sebbene Namco abbia annunciato più titoli e fosse la maggior presenza giapponese al lancio, i suoi giochi post-*Ridge Racer* (*We Love Football* e *Frame City*) appaiono meno convincenti. La recente pubblicazione di una lista provvisoria di progetti per PS3 lascia intendere che la casa voglia investire nei suoi più famosi franchise.

PRODUTTORE: **CAPCOM**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
DATA D'USCITA: **ND**

Lost Planet: Extreme Condition

In *Lost Planet* il pericolo arriva tanto da nemici umani quanto da quelli insettoidi, nonché dalle 'condizioni estreme' dello scenario artico. Al di fuori della Vital Suit, il giocatore rischia la morte per assideramento (laddove riuscisse ad evitare quella per incenerimento)

L'evento tenuto da Microsoft Japan in concomitanza con l'esordio di 360 sul territorio nipponico, è stato forse migliore del lancio stesso. E il merito va principalmente a Capcom. Keiji Inafune era lì per presentare *Lost Planet*, un titolo davvero costoso, davvero next generation, davvero esclusivo per la nuova piattaforma Microsoft.

Piuttosto che limitarsi a parlarne come un qualsiasi portavoce Capcom, Inafune ha tracciato un parallelo con la sua serie *Onimusha*. Sebbene possa sembrare improbabile, le storie ispirate al Giappone medievale non erano particolarmente in voga in ambito videoludico fintanto che il primo *Onimusha* non le ha rese popolari. Ora, al di là dei consueti scenari tratteggiati in manga e film d'animazione, sarebbe la science fiction ad essere fuori moda, ma Inafune spera di risvegliare interesse sul tema e ricavarci un franchise dal successo analogo a quello di Samanosuke e compagni.

Come per la serie *Onimusha*, anche *Lost Planet* impiega la voce e l'aspetto di una star locale, l'attore sud-coreano Lee Byung-Hun. Sebbene quest'ultimo si presti come personaggio da videogioco (ostenta persino una frangetta in stile Leon), la sua scelta ha sollevato qualche perplessità: non solo Byung-Hun è poco noto in Occidente, ma la sua popolarità in Giappone è limitata ad un pubblico adulto femminile che difficilmente comprerebbe 360 solo per ammirarlo.

Ciononostante, l'azione 'a due mani' del gioco (l'eroe può impugnare due armi diverse contemporaneamente, anche quando è accomodato all'interno dell'esoscheletro da combattimento Vital Suit) custodisce un potenziale notevole. Se 360 continuerà ad ospitare produzioni prevalentemente occidentali, *Lost Planet* dovrà cercare di distinguersi investendo il più possibile in quel potenziale dal momento che l'avversione nipponica allo sparatutto sci-fi non è certo condivisa dall'altro lato del Pacifico.

L'asso nella manica di *Lost Planet* potrebbe comunque essere la modalità Live, aspetto su cui Capcom sembra puntare seriamente dopo il successo ottenuto con *Monster Hunter*. Inafune ha confermato che la cinematografica esperienza in singolo verrà accompagnata da un'offerta multiplayer in chiave cooperativa e deathmatch.

PRODUTTORE: **NAMCO**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
DATA D'USCITA: **PRIMAVERA**

Frame City

Inizialmente destinato ad accompagnare il lancio di *Ridge Racer 6*, lo sparatutto urbano di Namco è stato posticipato due volte, prima al 2006 e più di recente alla metà dell'anno. Primo titolo giapponese ad adottare l'Unreal Engine 3, l'evidente difficoltà di *Frame City* con la tecnologia l'ha reso noto per la qualità altalenante del dettaglio grafico, da cui la fredda accoglienza durante la scorsa edizione del Tokyo Game Show.

Se non altro, *Frame City* sfrutta il servizio Live in maniera aggressiva, con Namco intenzionata ad aggiornare il gioco settimanalmente con nuovi livelli e missioni. Una classifica terrà traccia dei risultati ottenuti nelle modalità time e score attack, mentre i contatti della lista amici che dovessero scavalcare la propria posizione verranno etichettati come 'rivali' il cui successivo superamento ripagherà con un bonus. I punteggi potranno inoltre essere convertiti in monete per l'acquisto di capsule toy virtuali, il che appare ironico considerato l'aspetto seriamente minaccioso dei personaggi.

Per il resto sembra quasi inevitabile che il gioco riproporrà l'inestricabile groviglio di *Breakdown*, ma senza il movente delle buone intenzioni. Le dinamiche di *Hitman* inserite in un contesto alla *GTA* potrebbero comportare una collisione piuttosto che una fusione in un concept di gioco effettivamente elegante e innovativo, e la piattezza estetica generale non ha certo aiutato *Frame City* a suscitare particolare interesse presso la comunità nipponica (e non solo).

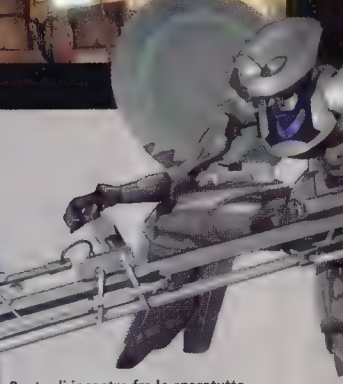
L'esagerata lucidatura a mezzo shader e le texture sgargianti conferiscono un certo stile a *Frame City*, ma stando alla versione mostrata da Namco al TGS, il gioco è meno convincente in movimento, risultando di fatto zoppicante

Senko No Ronde Rev.X

I mech denunciano scarso dettaglio negli scontri ravvicinati, ma stile e frenesia compensano

PRODUTTORE: **G.REV**
SVILUPPATORE: **INTERNO**
DATA D'USCITA: **PRIMAVERA**

Intuendo il suo potenziale in ambiente Live, Microsoft ha avvicinato il minuscolo sviluppatore G.rev (più che una software house, un salotto di appassionati dello shooter) per chiedergli di convertire il suo innovativo sparatutto uno-contro-uno. Sebbene G.rev fosse più interessata a portare su 360 il suo ultimo lavoro (il più tradizionale sparatutto *Under Defeat*), ha accettato, finendo per riscrivere completamente gran parte di *Senko No Ronde*. Il formato widescreen e il beneficio di una precedente revisione del coin-op dovrebbero fare di *Rev.X* l'edizione definitiva, ottenendo in cambio una piccola ma fanatica comunità di duellanti su Live.



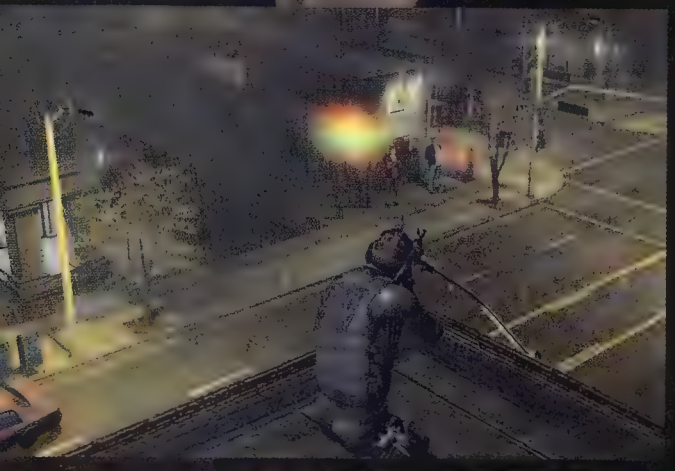
Punto di incontro fra lo sparatutto imbottito di proiettili e il combattimento ravvicinato in chiave *Virtual On*, *Senko* modifica gli stili di gioco a seconda che i duellanti si avvicinino o si allontanino. Potrebbe essere un titolo perfetto per Live Arcade

AQ Interactive

Il primo ottobre del 2005, gli sviluppatori indipendenti Artoon, Cavia e Feel+ si sono fusi sotto un'unica etichetta editoriale: Artistic Quality Interactive. Diretto dal fondatore di Cavia nonché ex-dirigente Sega, Hayao Nakayama, e formato da oltre 350 persone (molte delle quali provenienti da Namco, Sega e Square), questo supergruppo produrrà giochi per tutte le piattaforme di prossima generazione e portatili. Il desiderio di Nakayama di offrire un modello di finanziamento dei progetti originali come quello dell'industria cinematografica non è stato propriamente dimostrato dal titolo d'esordio *Tetris: The Grand Master Ace*, ma AQ ha comunque grandi piani. Ciascun sviluppatore è coinvolto in un progetto per Mistwalker, ed entro la fine dell'anno AQ pubblicherà due titoli d'azione per 360 creati internamente.

Vampire's Rain

PRODUTTORE: **AQ INTERACTIVE**
SVILUPPATORE: **ARTOON**
DATA D'USCITA: **INVERNO**



Con *Vampire's Rain* sembra che il fondatore di Artoon, Naoto Oshima, voglia dimostrare la dimestichezza della sua società con un immaginario estetico che non sia stilizzato e fumettoso. Il gioco è infatti una mano armata di shader tesa verso il fotorealismo, un tentativo di provare che gli sviluppatori giapponesi siano capaci quanto quelli occidentali di realizzare giochi la cui estetica sia espressione della tecnologia.

Ambientato alla periferia di Los Angeles, il gioco descrive le vicende di un gruppo di agenti militari incaricati di contenere un'epidemia di vampirismo. Oshima ritiene che i vampiri siano stati ingiustamente riabilitati dalla cultura popolare, e pertanto le creature di *Vampire's Rain* rappresentano un ritorno alle loro origini come disumane e ferali incarnazioni del male. Il compito del commando è innanzitutto quello di stabilire quali dei suoi potenziali obbiettivi sia di fatto un non-morto (possibilmente evitando di innescarne la trasformazione in bestia) e quindi disporsi in maniera tale da assicurarsi copertura reciproca e precludere ogni via di fuga alla preda. La caccia è ulteriormente complicata dagli effetti meteorologici che si susseguono in tempo reale, con i rari acquazzoni losangelini ad accorciare la visuale e alimentare l'angoscia come la nebbia di *Silent Hill*. Creare una pioggia realistica pare sia stato il primo compito del team in fase di ricerca e sviluppo, il che sottolinea la sua importanza in relazione alle atmosfere del gioco e al gameplay.

Vampire's Rain offrirà modalità multiplayer su Live sia in chiave competitiva che cooperativa, con i giocatori in grado di assumere il ruolo dei vampiri o dei loro cacciatori. Il potenziale è ovvio, ma resta da vedere se Artoon si dimostrerà consapevole che non è l'illuminazione per-pixel a far sì che lo sparatutto a squadre venga principalmente associato all'Occidente. Diversamente dalla restante produzione di AQ per il sistema Microsoft, *Vampire's Rain* è stato apertamente promosso come titolo multipiattaforma, sebbene non siano state diffuse informazioni sulla versione PS3 né chiarito il periodo di lancio rispetto a quello invernale annunciato per la versione 360.

I vampiri sono inconfondibili una volta trasformati (a sinistra), ma l'obiettivo del team di 'disinfestazione' è quello di giocare d'anticipo, individuando la minaccia prima che si manifesti. Ciò comporta un'analisi attenta della gente che percorre le strade cittadine

PRODUTTORE: **AQ INTERACTIVE**
SVILUPPATORE: **CAVIA**
DATA D'USCITA: **PRIMAVERA**

Bullet Witch

Sono due i fattori che hanno ispirato lo sviluppo di *Bullet Witch*: il primo, e più ovvio, è la rinascita del gotico nell'animazione giapponese; il secondo, decisamente meno ovvio, è il Nintendo DS, e più precisamente il suo contributo nel dimostrare che i giochi moderni sono davvero troppo complicati per divertire.

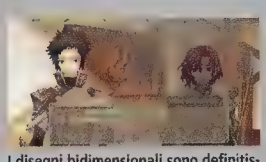
Alla luce di questa scoperta, lo sparatutto in terza persona di AQ Interactive (in cui una strega di nome Alice armata di fucile combatte demoni in un'America alternativa dell'anno 2013) richiederà l'impiego di un solo stick e di due tasti. Sebbene da un lato questo possa apparire come il frutto di una disattenta analisi delle ragioni alla base dell'appeal del DS (se non proprio di ciò che potrà piacere all'utenza 360), si tratta comunque di un gradito allontanamento dal precedente action game di Cavia *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, il quale richiedeva l'impiego di ogni tasto del DualShock2.

Laddove l'arma primaria di Alicia dovesse risultare inefficace, attacchi magici permetteranno di far fronte ad ondate nemiche più popolose, e fra uno stage e l'altro sarà possibile acquistare armi e poteri nuovi. Mentre gli upgrade permetteranno di addomesticare il graduale incremento della difficoltà, alcune sezioni periferiche sono state disegnate per essere affrontabili solo in un secondo momento con un arsenale più pesante. Il supporto di Live sarà limitato al download di contenuti, tra cui magari nuovi livelli, armi o magie.

Suona un po' tutto last-gen, ma nella line-up di 360 c'è sicuramente spazio per uno sparatutto arcade lineare, specialmente vista l'assenza di un titolo d'azione da parte di From Software (che pare concentrata su PS3). Resta però da vedere se la semplicità di *Bullet Witch* sia sufficientemente appagante da competere con i titoli di Live Arcade e da giustificare la spesa superiore per l'acquisto.

La più convincente dimostrazione delle credenziali next-gen di *Bullet Witch* risiede negli attacchi magici di Alicia, come la tempesta, in grado di spedire in aria gli elementi della scenografia (in fondo a sinistra)

Spectral Force 3: Innocent Rage

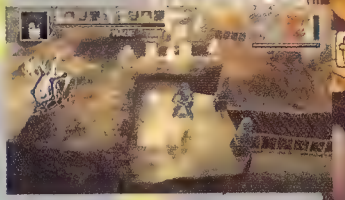


I disegni bidimensionali sono definitissimi in HD, ma nelle scene di intermezzo c'è poca animazione e tanto testo

PRODUTTORE: **IDEA FACTORY**
SVILUPPATORE: **INTERNO/XPEC**
DATA D'USCITA: **IMMINENTE**

Sconosciuta in Occidente, la serie *Spectral Force* di Idea Factory vanta un forte seguito in patria. Sin dal loro esordio su PSone, i titoli appartenenti a questo franchise hanno proposto un mix di tradizione SRPG ed elementi action. Questi ultimi si esprimono in *Spectral Force 3* nella forma di un Rage meter condiviso da tutto il party per potenziare le abilità.

Rispetto ai precedenti capitoli, i controlli sono stati semplificati nella speranza di ottenere il massimo da una base di utenza più piccola. Forse sarebbe stato più utile puntare ai fan del genere con un prodotto più 'intricato', ma si tratta in ogni caso di un genere nuovo nella line-up di 360.



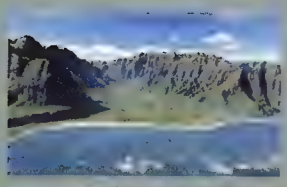
Spectral Force 3 sfrutta le caratteristiche di 360 soprattutto per accomodare l'interfaccia grafica nel formato 16:9, una decisione che ha indispettito alcuni fan della serie

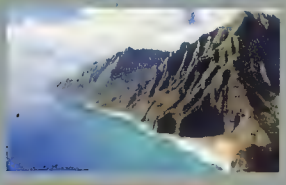
LA NUOVA FRONTIERA

All'alba di una nuova e potente generazione di console, i creatori di Far Cry ribadiscono il ruolo del PC come avanguardia del progresso tecnologico

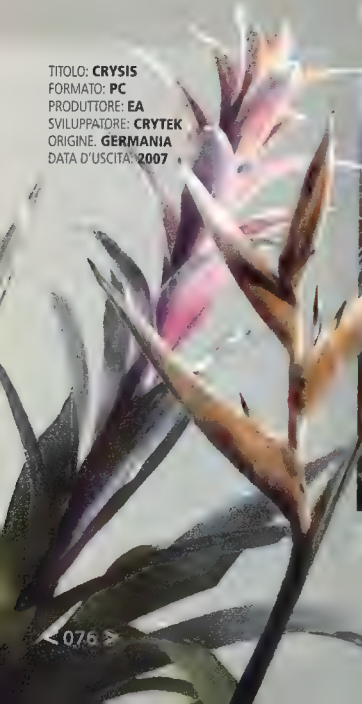
Dato che il modo più efficace per imparare l'arte della fuga è quello di trovarsi intrappolati, non stupisce che Crytek sia maestra in questa disciplina: da sempre confinati nella cittadina di Coburg, nel bel mezzo della Franconia (Germania), i membri della piccola softco a conduzione familiare, soprattutto il fondatore e designer **Cevat Yerli**, hanno fatto di tutto per allontanarsi dai propri uffici: verso i press tour mondiali, verso una paradisiaca isola tropicale, o lontano dal fango in cui sembra impantanato il genere degli FPC su PC. Nel caso di un uno dubitasse del potenziale della casa teutonica dopo l'inaspettato exploit di *Far Cry*, è sufficiente porsi una domanda: su quale titolo sembra puntare maggiormente Microsoft nel propagandare Windows Vista come la piattaforma ideale per i videogiochi? Un paio di indizi: non è *Halo 2* e non è nemmeno un gioco di John Carmack.

Il fatto che l'ultimo titolo di Crytek, uno sparatutto fantascientifico battezzato *Crysis*, sia riuscito ad attirare l'attenzione di EA come publisher passa addirittura in secondo piano rispetto all'ammirazione espressa dal colosso di Redmond nei suoi confronti. E la rilevanza del gioco per il mercato PC e quello videoludico in generale è tale che persino un'etichetta invasiva come Electronic Arts non ha osato mettere bocca sui contenuti o sulla metodologia di lavoro di Yerli e soci. *Crysis* sembra essere il classico prodotto che i reparti marketing sognano di avere costantemente fra le mani: un titolo con così tante caratteristiche e talmente innovativo da sbalordire il suo pubblico potenziale prima ancora che i maestri della pubblicità possano fare il proprio lavoro.





TITOLO: **CRYSIS**
FORMATO: **PC**
PRODUTTORE: **EA**
SVILUPPATORE: **CRYTEK**
ORIGINE: **GERMANIA**
DATA D'USCITA: **2007**



POLITICA ESTERA

Per enfatizzare la sensazione di minaccia da parte dei suoi invasori alieni, Crytek ha pensato di far collaborare in *Crysis* due nazioni che altrimenti non coopererebbero mai: gli USA e la Corea del Nord. A detta del team, la trama sarebbe ricca di cospirazioni, inganni e rivelazioni importanti, a cominciare dal protagonista Jake Dunn, il cui passato misterioso gli ha permesso di diventare un combattente senza alcuna paura. Anziché puntare su episodi segmentati come quelli di *Far Cry* (definiti all'interno del team come 'bolle'), *Crysis* si poggia su un unico filo narrativo in cui persino i personaggi principali possono morire e quindi modificare gli eventi successivi, portando così a scelte strategiche importanti da parte del giocatore. Ad un certo punto, ad esempio, bisogna scegliere se salvare un giornalista coreano (che potrà poi fornire informazioni preziose riguardo l'astronave madre aliena) o un soldato, il cui apporto potrebbe essere fondamentale in battaglia.

Tre teste di Crysis [illegible] abbia qualsiasi altro gioco nella sua interezza [illegible] I modelli qui rappresentati presentano novità interessanti come cartilagine semitrasparente [illegible]

privare videogiochi. Giochi che sono dei sequel o imitazioni di altri giochi. Non poter far altro che altre iterazioni.

"Credo che rimarchiamo una questione di integrare talento fresco; gente che non ha mai lavorato prima ad un gioco. Cerchiamo di tenere un rapporto del 70/30 per cento fra la gente con esperienza e quella senza, così che ci siano persone che vedano le cose in maniera nuova. Quando giochiamo, [illegible] il problema è farlo con PS [illegible] titoli di riferimento; di solito gli sviluppatori tendono a fare esattamente il contrario". Il suo titolo preferito, Yerli, è sempre stato *Civilization*, e nemmeno lo sviluppo di *Crysis* è immune dalle [illegible] "feste" richieste dal capolavoro di Meier.

Ciò che questa enfasi tecnica significa per i giocatori, in termini concreti, è che il prossimo anno, quando il titolo approderà nei negozi, saranno in molti ad upgradare il proprio hardware. Per un certo periodo sembrava che il lancio di Xbox 360 e PS3 avrebbe potuto anticipare questa spesa, ma Crytek non pare intenzionata a permettere: Crysis [illegible] sole (anche se sul sito della casa spicca [illegible] di lavoro che [illegible] esperienza proprio in questo campo); il [illegible] modo per fruire questo titolo sarà quello di possedere un PC all'avanguardia. [illegible] quando allo scenario futuro dipinto da Yerli, nessuno potrà [illegible] se non come [illegible] fuori da un momento decisivo nell'evoluzione del [illegible] su PC. Ogni [illegible] di Crysis, per esempio, proietterà un'ombra, sarà [illegible] di ogni aspetto, [illegible] alle condizioni in tempo reale, [illegible] Ma Yerli [illegible]

[illegible]

"Ogni ombra offre diverse proprietà di camuffamento che si modificano al passaggio delle nuvole"

[illegible]

CASA YERLI

Se nell'industria odierna le società a conduzione familiare sono una rarità assoluta, ancora più difficile è trovare tre fratelli che vadano d'amore e d'accordo come Avni, Faruk e Cevat Yerli (da sinistra a destra nella foto). I risultati di una così pacifica convivenza sono evidenti nel successo costante di Crytek, softco che incarna gli ideali comuni del trio. Gli Yerli sono infatti convinti che il segreto di Crytek risieda in legami familiari solidi, una relazione trasparente con condivisione assoluta di ogni informazione e la mancanza più totale di priorità personali, a favore di quelle societarie. In qualità di direttore tecnico, Cevat coordina il lavoro su design e tecnologia, Avni è il direttore generale, responsabile di tutta la parte economica, mentre Faruk si occupa della parte marketing e comunicazione, anche se il recente accordo con EA dovrebbe alleggerirgli gran parte del lavoro (se non tutto, come suggerisce con il sorriso sulle labbra).

[illegible]

[illegible]

START-UP

Yerli (nella foto) è prodigo di consigli per chiunque voglia entrare a far parte di quest'industria. "Date un'occhiata alle altre piattaforme che non siano il PC", dichiara. "Adesso ci sono buone opportunità grazie a Live Arcade, ad esempio, e allo sviluppo su PSP o i cellulari. Per entrare nell'industria e fare la differenza con concept ludici innovativi, dovete indirizzarvi dove potete fare quella differenza spendendo il meno possibile. Potreste fare un gioco con la dinamica dei fluidi per PSP, ad esempio, e avere qualcosa di davvero unico. Magari potreste lanciare un titolo che abbia successo e poi convertirlo su altre piattaforme. Se stessi cercando qualcosa di non-commerciale, comunque, magari per guadagnare esperienza nel realizzare videogiochi ed entrare nell'industria dalla porta di servizio, mi unirei ad un gruppo e inizierei a realizzare mappe, veicoli o persino mod intere".

"Non creiamo nuova tecnologia per competere, ma per avere ciò che ci serve per realizzare la nostra visione"

L'APPROCCIO DIRECTX

Oltre ad essere una sorta di portabandiera per DirectX 10 e Windows Vista, Crytek, o meglio la seconda iterazione del CryEngine, ha un ruolo fondamentale anche nella modellazione della tecnologia stessa. Yerli spiega brevemente quali vantaggi potrebbe apportare all'industria la nuova architettura.

"Per uno sviluppatore, le DirectX offrono un sistema di shader unificato: un linguaggio unico per le componenti pixel e vertex shader. Ciò significa che non bisogna più preoccuparsi di che tipo di shader sia: è semplicemente uno shader. Questo semplifica le cose, ma richiede altresì una gestione più attenta. Le DirectX 10 offrono anche caratteristiche di cui non possiamo parlare, ma che assicurano benefici nelle prestazioni, in particolare per quanto riguarda le particelle. La densità del fogliame, ad esempio, dipende dalla disponibilità di grosse quantità di oggetti molti piccoli: le DirectX sono pesantemente ottimizzate in quel senso e sono perfette per noi. Inoltre sono una soluzione strettamente integrata con Vista, che ha al suo cuore una tecnologia più potente, e permettono una migliore gestione parallela dei flussi di dati rispetto alle DirectX 9.

"Per il consumatore, le DirectX 10 significano un frame rate più altro, un maggior numero di personaggi su schermo e un incremento degli effetti di luce, per via dell'unificazione di pixel e vertex shader. E questo è tutto, a dire il vero: una maggiore fedeltà [visiva] su tutti i fronti".

Vista l'attenzione riposta da Microsoft in *Crysis*, e dato il precedente della versione PC di *Halo 2*, c'è qualche probabilità che anche il titolo Crytek finisca per essere un'esclusiva su Vista? "No", è la risposta decisa. "*Crysis* non è un'esclusiva di Vista. Supporta DirectX 9 e Shader Model 2.0 per XP, fino ad arrivare alle DirectX 10 e Shader Model 4.0 su Vista, dato che non esisteranno le DirectX 10 su XP. Ma ci saranno le DirectX 9L, la controparte delle DirectX 10 per XP. Anche i nuovi modelli di driver per Vista, che sono la componente 'L' in quella versione delle DirectX 9, hanno una qualità più affidabile in termini di streaming di texture e velocità dei driver, quindi possiamo ottimizzare e contare di più su quell'hardware. Ma il gioco offrirà un'esperienza superiore su Vista perché quella è davvero la piattaforma per il giocatore".

Gli sviluppatori devono forse aspettarsi un incremento nei costi di produzione nel momento in cui le DirectX 10 diventeranno standard? "Ogni nuova tecnologia che porta potenza e nuove possibilità richiede più contenuti a chi li produce. Quindi se si vuole mettere in piedi un vero spettacolo bisogna creare dei contenuti. Dipende molto dal genere di giochi, ma per il genere di giochi che realizziamo noi, il budget cresce un sacco. È tutta questione di bilanciare opportunità, responsabilità e sfida".

BATTLE

PUÒ IL SECONDO PROGETTO DI SPLASH DAMAGE, PATROCINATO DA ID SOFTWARE,

FIELD EARTH

PORTARE UNA VENTATA DI NOVITÀ NELLO STAGNANTE PANORAMA DEGLI SPARATUTTO MULTIPLAYER ONLINE?

"Sono tutti qui perché vogliono realizzare proprio questo gioco. La maggior parte di noi, ad eccezione forse di due impiegati, non ha alcuna esperienza in quest'industria". Dalla modesta sala demo di Splash Damage, **Paul Wedgwood**, fondatore e lead designer della società, spiega con calma la passione, la forza trainante del progetto che si trova a dirigere. "Se non stessero facendo questo gioco, quasi tutti tornerebbero al loro vecchio lavoro, dove probabilmente [illegible] più solidi di adesso".

L'impronta di *Wolfenstein: ET* appare evidente nel design di *Quake Wars*, ma i veicoli pilotati dalla Global Defense Force e dagli Strogg sono qualcosa di mai visto prima. Ci sono ovvie citazioni a *Battlefield* e *UT2004*, ma in quanto a funzionalità la selezione dei mezzi è zeppa di novità

KILLING GAME SHOW

Uno dei primi lavori di Splash Damage è stato trasformare i deathmatch in uno sport televisivo per clienti come Activision e British Telecom. "Abbiamo realizzato questa cosa chiamata FPS Studio che, invece di registrare la partita dalla visuale del giocatore, la registra sul server, dov'è poi possibile rivederla da qualsiasi inquadratura si desideri", spiega Wedgwood. "Abbiamo inserito un sacco di telecamere spline-path e ultimato un editor per Windows con cui stabilire delle regole per seguire le azioni più interessanti che possano accadere". Potrebbe questa tecnologia essere impiegata in una sorta di canale TV per gli spettatori online di *Quake Wars*? "FPS Studio ha un sacco di potenziale", concorda Wedgwood, "ma non abbiamo cominciato a sviluppare niente che si possa definire una Quake Wars TV: la tecnologia non è ancora completa".

I tre orologi sul muro (uno con l'ora locale, uno con quella degli uffici statunitensi di Activision e uno con quella del quartier generale di id) uniscono simbolicamente i dipendenti delle tre società in un legame virtuale solido come una roccia. Splash Damage è, a tutti gli effetti, la filiale londinese di id, e sarebbero in pochi qui a storcere il naso se il nome della casa texana sostituisse quello attuale. La genesi dello studio ha radici antiche: Splash Damage deriva dagli Earthquakers, un vecchio clan di *Quake* (il primo del Regno Unito, secondo Wedgwood) che "giocava regolarmente otto partite a settimana: quattro di allenamento, due tornei e due amichevoli". La passione per l'FPS è stata incanalata, in maniera naturale, nella creazione di mappe, nella realizzazione della seminale mod *Fortress* (*Q3F*) per *Quake III Arena* e nella sperimentazione di riprese di stampo televisivo all'interno dei deathmatch stessi (box 'Killing Game Show'). Il tutto prima che il lancio di *Return to Castle Wolfenstein* di Gray Matter permettesse finalmente al team di entrare a far parte in maniera ufficiale della famiglia allargata di id. È lo stesso Wedgwood a spiegare come *Wolfenstein: Enemy Territory* abbia superato una preoccupante fase di empasse per diventare un autentico fenomeno online.

"In pratica c'erano due differenti componenti sviluppate da due società autonome: uno studio stava sviluppando il singleplayer mentre noi ci occupavamo del multiplayer. Ma né Activision, né id erano convinti che in quella forma il gioco avesse il potenziale per diventare un titolo da vendere in negozio, perciò la modalità singleplayer venne cancellata. Entrambe le case sapevano però che non sarebbe stato corretto vendere alla gente sei mappe come se fossero un'espansione completa, ma al tempo stesso ritenevano sbagliato gettare alle ortiche qualcosa che la gente avrebbe davvero apprezzato. Così, per un certo periodo di tempo, ci trovammo a lavorare su un gioco che eravamo sicuri non sarebbe mai finito in negozio.

"Ma [*Enemy Territory*] ha fatto molto per la serie *Wolfenstein* e ha fatto molto per Activision, garantendole una base di sette milioni di giocatori leali contenti del franchise. Basta che una percentuale esigua di quella cifra compri *Quake Wars* per coprire i [nostri] costi: non siamo un team molto grande. Activision ci ha sempre supportato: non ci mettono sotto pressione e hanno approvato le nostre idee più folli, col risultato che la collaborazione fra noi continua a funzionare alla grande. Non riesco ad immaginarci al lavoro con un altro publisher e di sicuro non vogliamo trovarci a lavorare su due titoli contemporaneamente o costretti a vendere in giro il nostro gioco".

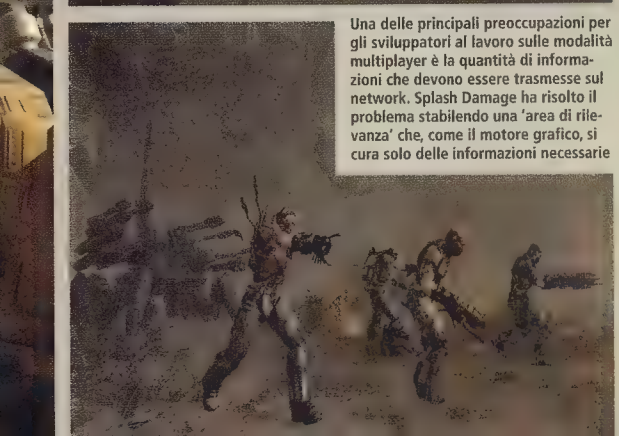
Il primo *Enemy Territory* aveva nel proprio DNA un modello di multiplayer a squadre che trascendeva le collaborazioni quasi casuali di un normale Team Deathmatch, Cattura la bandiera o dei successivi Assault e Onslaught. Se si voleva trarre la massima soddisfazione dal download gratuito dell'espansione, si doveva regolarmente ragionare in termini di cooperazione oppure lasciar perdere sin dall'inizio. Vale la pena sottolineare come queste regole fossero già state delineate nei documenti di design del multiplayer di *RTCW*, ma mai implementate a causa di problemi di tempo. Non è che *Quake Wars* si poggerà anch'esso su qualche idea scartata per problemi di deadline in *Quake 4*?

"No, no, no. Assolutamente no", insiste Wedgwood. "Con *Wolfenstein: Enemy Territory*, Kevin Cloud e Robert Duffy avevano una lista di obiettivi da raggiungere, ma che non sono riusciti a completare per problemi di tempo, quindi siamo partiti da quella lista come base. Circa un paio di mesi prima che *Wolfenstein: Enemy Territory* venisse ultimato, Kevin ed io abbiamo iniziato a elaborare un concept e a palleggiarcelo per capire come proporre quel tipo di gameplay nell'universo di *Quake*. Ma il processo è stato completamente indipendente dallo sviluppo di *Quake 4* da parte di Raven.

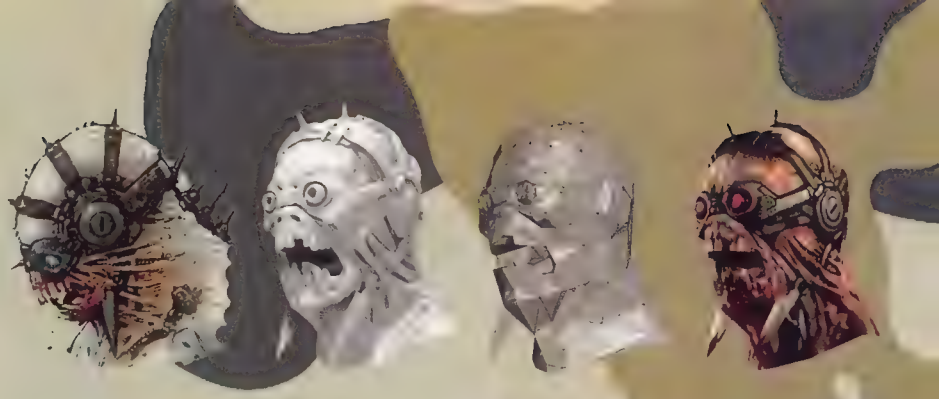
"Dall'esterno potrà forse sembrare che stiamo usando il motore di *Doom 3* per fare un nuovo gioco, ma in realtà alle sue spalle ci sono circa due anni di lavoro sulla tecnologia. Non è un'esagerazione affermare che ci sia dietro un motore completamente nuovo che sfrutta parte del codice 'mangiapoligoni' di *Doom 3*. Per quanto riguarda la parte audiovisiva, è totalmente originale: non condivide nessuna texture, modello, ambiente, elemento dell'IU o musica di *Doom* o *Quake*".

Wedgwood considera il nuovo gioco come una sorta di '*Quake Zero*', ambientato prima degli eventi narrati in *Quake II*, all'alba della terrificante guerra contro gli Strogg. Il gioco delinea ognuno dei suoi scenari multiplayer come un incontro dalla tensione elevatissima: ne è esempio l'assedio della GDF a una centrale per la contaminazione dell'acqua che sottoporrebbe l'ignara popolazione locale al processo di

"POTRÀ SEMBRARE CHE STIAMO USANDO IL MOTORE DI DOOM 3, MA IN REALTÀ CI SONO CIRCA DUE ANNI DI LAVORO SULLA TECNOLOGIA"



Una delle principali preoccupazioni per gli sviluppatori al lavoro sulle modalità multiplayer è la quantità di informazioni che devono essere trasmesse sul network. Splash Damage ha risolto il problema stabilendo una 'area di rilevanza' che, come il motore grafico, si cura solo delle informazioni necessarie



Sotto: Gli uffici di Splash Damage traboccano di iconografia id, da bozzetti a render a materiale marketing. Lo studio, in fondo, è focalizzato su un unico gioco, di un unico genere, basato su un'unica collaborazione, ed una simile dedizione paga soprattutto nelle ultime fasi di sviluppo: per Wedgwood (in foto) e il suo team, la fase di testing è quasi un piacere, e ora che il gioco è in versione alpha gli scontri multiplayer avvengono incessantemente negli uffici di Bromley

Destra: Da bozzetto a realtà virtuale attraverso il normal mapping di *Doom 3*. Il motore di id è stato criticato per le sue texture in passato, ma la bontà del codice appare qui più ovvia che mai. Dopo aver scolpito un modello con 3DS Max (seconda immagine) e realizzato una versione più rudimentale da inserire nel gioco (terza immagine), il team è in grado di riproporre quasi tutto il dettaglio della versione originale con un semplice texture mapping (quarta foto)

PIT STOP

I numerosi meccanismi che regolano il comportamento dei veicoli sono un'ulteriore testimonianza del desiderio di dare ad ogni soluzione estetica una rilevanza prettamente ludica. Il Trojan Amphibious Personnel Carrier, per esempio, può perdere una o più delle sue sei ruote e muoversi di conseguenza, graffiando il terreno lì dove la sospensione è collassata. E se non bastasse il fatto che un ingegnere possa ripararne ogni parte danneggiata, è sempre possibile portare il veicolo su un ponte, farlo precipitare nell'acqua e, grazie al suo sistema di propulsione ausiliaria, utilizzarlo come un nuovo, possente mezzo di combattimento marino.

Stroggificazione. Ma, premesse a parte, il progetto di Splash Damage non è né un *Quake Zero*, né un *Quake Next*, bensì proprio ciò che il titolo suggerisce: un gioco multiplayer a squadre pesantemente basato sul raggiungimento di obiettivi e sul confronto 'Uomo contro Strogg', con un'abbondante spruzzata di innovazione a condire il tutto. Per chi ha trovato *Doom 3* e *Quake 4* troppo fedeli al 'manuale del perfetto FPS', il lavoro del tram inglese potrebbe essere una piacevole sorpresa, lo stampo realizzato da un'artista per la fornace tecnologica di id.

Da parte sua Wedgwood è uno di quei rari designer in grado di analizzare un genere come questo e vedere all'orizzonte nuove opportunità, piuttosto che ostacoli tecnologici e creativi. Mentre snocciola le caratteristiche salienti di *Quake Wars*, egli rivisita l'idea di ciò che il genere è capace di offrire al punto da sembrare a disagio ogni volta che è costretto ad usare il termine 'genere'. Stiamo parlando di una persona che trova inelegante il seppur efficiente gergo dello sviluppo videoludico, nonché riconducente a vicoli ciechi concettuali che urta-

L'OBIETTIVO È FAR SÌ CHE UNA SEMPLICE OCCHIATA PERMETTA DI RIVELARE RAZZA, CLASSE, ARMI E PERSINO L'INTERO INVENTARIO DI OGNI UNITÀ

no la sua sensibilità. Il classico approccio carta/forbici/sasso per bilanciare le diversi classi, ad esempio, viene menzionato con riluttanza: è un principio di design che si adatta alla perfezione ad entrambi gli episodi di *Enemy Territory* (un tipo di unità avrà sempre dei punti di forza e degli svantaggi rispetto un'altro), eppure, per Wedgwood, è ovvio e rudimentale.

Si badi, il progetto del suo studio cercherà comunque di prendere il meglio di quanto i designer degli FPS abbiano saputo partorire in questi anni (una qualità che alcuni vedono in costante diminuzione nella ludoteca di id), ma lo reinterpreterà alla propria maniera. La speranza è quella di garantire un'iniezione di fiducia ad una casa ossessionata dal rapporto con i propri fan e di permetterle di guardare ancora una volta la concorrenza dall'alto verso il basso quando si parla di multiplayer su PC. E da quanto visto finora, i segnali perché ciò avvenga ci sono tutti. I punti saldi sono numerosi (la carota è più importante del bastone, ogni cosa che si fa nel gioco ha uno scopo, l'immersività non deve compromettere il gameplay) e dovrebbero giustificare sia la direzione del progetto che l'introduzione di ogni nuovo elemento. Nel celebrare quella che Wedgwood descrive come "la natura imprevedibile degli esseri umani", il gioco condivide la medesima conoscenza di ciò che rende divertente il multiplayer in *Halo* o *Battlefield* e, soprattutto, nasce sulla base di un'esperienza decennale maturata sui campi di battaglia online, una sorta di mappa mentale del genoma dell'FPS.

È sufficiente osservare un elemento che il gioco ha adottato dai suoi predecessori e colleghi per rendersi conto dell'entusiasmo creativo che muove il progetto. Si è deciso che i veicoli non devono essere considerati come 'upgrade' che semplicemente migliorano velocità o armatura del proprio avatar. Sebbene il jet-elicottero Anansi della GDF e l'Icarus Pack degli Strogg possano fronteggiarsi come avversari di pari livello, modelli di propulsione particolarmente complessi fanno sì che ciascuno goda di un vantaggio peculiare derivante dallo specifico sistema di pilotaggio. Sono stati implementati stabilizzatori digitali per assicurarsi che l'utilizzo di questo equipaggiamento non risulti troppo ostico, ma è sempre possibile abilitare un sistema di controllo avanzato per chiunque voglia avere la meglio su avversari meno allenati eseguendo giri della morte o ascensioni istantanee. Ciò che più conta, questa diversità appare evidente in ogni aspetto dei mezzi, con ogni unità che vanta una forte identità visiva a sotto-

Il Goliath, un mech quadrupede in forza all'armata Strogg, offre un'assai maggiore funzionalità quando occupato da due persone. Per il pilota solitario, manovrare il suo gigantesco cannone indipendentemente dal torso presuppone il piegamento delle sue articolate gambe estensibili per 'sederlo' sul terreno

lineare le fondamentali differenze fra le due fazioni: quelle della GDF sono tattiche e multifunzionali, mentre quelle degli Strong singolarmente aggressive e dalla potenza devastante.

La decisione di implementare un HUD minimalista ha richiesto un'ulteriore sforzo per quanto riguarda la complessità delle animazioni e del dettaglio dei protagonisti. L'obiettivo è far sì che una semplice occhiata permetta di rivelare razza, classe, armi e persino l'intero inventario di ogni unità. Le due fazioni devono essere bilanciate, ma asimmetriche (gli umani militari, gli Strong animali), mentre le varie unità adottano un'ampia gamma di posture atte a riflettere i pericoli che rappresentano. Un ranger armato di coltello, per esempio, si muoverà di soppiatto con le braccia piegate e pronte a scattare, mentre un soldato Strong adotterà invece una minacciosa posa mancina. Il team sostiene che, una volta introdotte le statistiche individuali persistenti, sarà persino possibile esaminare le ferite sul volto di un nemico in avvicinamento per capire se sia il caso di darsela a gambe o meno. Discutendo circa gli Strogg, Wedgwood traccia un'analogia con *WarCraft III*. A suo dire gli Strogg devono essere gli equivalenti degli Elfi o degli Orchi piuttosto che degli Undead. Esseri non umani, ma affascinanti e carismatici.

Se si considera che quest'attenzione al dettaglio pervade tutto *Quake Wars*, è facile farsi un'idea dell'impresa che vuole portare a compimento Splash Damage. È come se ogni singolo problema che sia mai stato sollevato dai membri del team durante la loro vita da giocatori sia stato inserito nella lista di cose da fare e prontamente depennato. Affinché professionisti e dilettanti degli FPS possano divertirsi assieme, per esempio, *Quake Wars* sfrutta i momenti di pausa fra una sparatoria e l'altra per centrare gentilmente il reticolo di mira, senza disturbare il puntamento tradizionale. Lo studio vuole anche che la condivisione di un veicolo si avvantaggi di un sistema democratico di scelta comune del bersaglio, un sistema progettato per evitare quelle situazioni in cui gli addetti al fuoco inseguono i bersagli più lontani mentre il pilota percorre un tragitto che non li tiene in considerazione. Istituite anche delle 'fermate' a richiesta, per evitare che i giocatori rimangano bloccati controvoglia su un mezzo, anche se le limitazioni nell'utilizzo di questa caratteristica sono ancora allo studio.

Ma pretendere tutto questo (design innovativo, ambientazioni lussureggianti e texture dettagliate) dalla tecnologia alla base di *Doom 3* non sarà come usare il motore di *GTA* per un epi-

ARMI DI DISTRUZIONE DI MASSA

La lista di armi, unità ed equipaggiamenti disponibili in *Quake Wars* sembra venire da un manuale di Warhammer 40.000 tanta è l'attenzione al design e al dettaglio di ogni elemento. Mentre l'Obliterator Bosonic Orb guadagna menzione semplicemente per il suo nome, la Bio-Electric Pinch Bomb merita di più: lanciata nelle vicinanze di un soldato della GDF, ne provoca l'immediato arresto cardiaco. A quel punto il militare può essere lasciato morire o prontamente Stroggificato: in questo caso il malcapitato può essere indirizzato verso i propri (ex)compagni alla maniera di *Stubbs the Zombie*, sperando che l'innaturale immobilità del suo volto non venga notata prima dell'attacco. Altrove, lo Strogg MediTek può creare punti di respawn 'a singolo impiego' sui cadaveri dei nemici abbattuti, e distribuire energia e munizioni sul campo.

GANGBANG

Per trasmettere con efficacia lo spirito del combattimento di squadra, *Wolfenstein: Enemy Territory* dirigeva folti gruppi di giocatori su un singolo fronte o un'unica breccia. Analogamente, ogni mappa di *Quake Wars* annovera un punto in cui entrambi i team devono convergere per poter avanzare o respingere un attacco, punto spesso posizionato nei pressi di un collo di battaglia come un ponte o un tunnel. Gli obiettivi dinamici aggiuntivi sono divisi in maniera logica fra le varie classi, con le posizioni dei nemici rivelate dalle squadre di fuoco trasmesse in tempo reale alle unità interessate. Proprio come il suo predecessore spirituale, il titolo non pone alcun limite al numero dei giocatori, garantendo scontri brutali ai fanatici dei combattimenti con 64 utenti online.

sodio di *Fight Night*? O *Quake Wars* servirà proprio a zittire tutti coloro che vedono nel motore di *Doom 3* un semplice abuso di normal mapping e mettono in dubbio il lavoro del dio della grafica moderna? Ma è proprio Carmack che ha creato le megatexture, rendendo possibile tutto ciò che *Quake Wars* disegna sullo schermo: rendering brutale delle ambientazioni sino all'orizzonte, dettagli del terreno che non scendono mai di risoluzione, una mancanza assoluta di tile ripetute e performance solide nonostante tutte queste caratteristiche. La megatexture è un'immagine di 32.000x32.000 pixel mappata sull'intero paesaggio poligonale e poi renderizzata a blocchi anziché interamente, riducendo così il suo spazio nella memoria a soli 8MB di RAM video.

Ma questo motore custodisce un'ulteriore sorpresa chiamata distribuzione geometrica delle texture. Detta semplicemente, automatizza il processo di texturing per chi realizza le mappe stabilendo l'aspetto della megatexture in base alla natura della geometria sottostante. Un picco verticale verrà così dipinto come una roccia, mentre una sezione piatta del terreno verrà texturata sulla scorta di fattori come la prossimità all'acqua o l'altezza rispetto al livello del mare. I grafici possono quindi aggiungere particolari per arricchire ulteriormente lo scenario. *Doom 3* e il più recente *Quake 4* hanno fornito a una minoranza rumorosa diversi motivi per lamentarsi, quindi perché, si chiede a Wedgwood, *Quake Wars* vuole correre il rischio di rinforzare le loro tesi o zittirli? Basterà un approccio diverso nel design a sopire le loro lamentele?

"Credo che il processo di sviluppo sia spesso basato sull'avanzamento graduale più che sulle innovazioni assolute", è la risposta. "Potete realizzare un gioco basato sul femminismo francese del 16° secolo, dove dovete usare delle note musicali per distruggere la prosa poetica, e questo è ciò che molti pensano di volere. Ma nella realtà un gioco simile non è per forza così avvincente. Revisioni iterative e plagiarismo, ma con una dose fondamentale di innovazioni, generalmente soddisfano le persone più di sequel identici o innovazioni assolute. È per questo motivo che non abbiamo campi di calcio triangolari, giusto? 'Due squadre vanno bene, quindi tre andranno ancora meglio': è questo il processo decisionale alla base dello sviluppo di un sacco di giochi, ma ovviamente ciò non serve a fare un buon titolo. Ma migliorare le regole ogni anno e aumentare il livello di competizione fa crescere il pubblico.

"Come sviluppatori, collaboriamo incessantemente con id sul design. Forse la ragione per cui *Quake Wars* sta venendo bene è perché hanno tanta esperienza con la tecnologia e il processo decisionale (dando una direzione al design e allo stile grafico), mentre noi abbiamo un'inesperienza pazzesca, che ci porta a sperimentare cose nuove, a volte senza nemmeno dirglielo. Quando abbiamo iniziato a parlare di un gioco multiplayer ambientato in esterno con veicoli dotati di fisica realistica, hanno detto: 'Ok, ecco così ci servirà'. Sono un gruppo di ragazzi intelligenti. Per quanto ne sappia, non esiste nessuno in gamba come John Carmack nella programmazione della grafica. E hanno alcuni dei migliori programmatori di IA e fisica, e programmatori in generale come Robert Duffy. Ci sono davvero poche persone nell'industria in grado di eguagliarli".

"ID HA ALCUNI DEI MIGLIORI PROGRAMMATORI DI IA, FISICA E IN GENERALE. CI SONO POCHE PERSONE IN GRADO DI EGUAGLIARLI IN TUTTO"

La presentazione del gioco è così fluida e la parlantina di Wedgwood talmente avvincente che è facile capire la sua disapprovazione per le domande più scontate. Ma ci sono alcuni dettagli che è comunque utile sapere. I requisiti di sistema di *Quake Wars* dovrebbero essere gli stessi di *Quake 4*, anche se la frase 'un PC che fa girare *Quake 4* può far girare anche questo gioco' parrebbe suggerire che per ottenere le performance e la grafica migliore sia necessario un hardware superiore. Per quanto riguarda una possibile versione per Xbox 360, Splash Damage non ha ancora iniziato o nemmeno pianificato una conversione. Solo un pazzo, ovviamente, potrebbe pensare che ciò non avverrà in futuro, e Wedgwood sostiene che il nuovo motore funzionerebbe estremamente bene su 360. L'ipotesi di una versione che giri su Live e vanti la grafica che vedete in queste pagine è sufficiente a far venire l'acquolina alla bocca.

L'ambientazione passa in maniera naturale dagli esterni agli interni grazie ad una pervasiva luce ambientale e ad architetture delicatamente integrate, mentre il ciclo giorno/notte dà vita a contrasti di forte drammaticità

Questa sequenza testimonia il livello di dettaglio presente all'interno dei veicoli, garantito da texture intricate e normal mapping. Una qualità grafica che dovrebbe essere raggiungibile anche nell'inevitabile versione per Xbox 360

Il mortaio al plasma è l'arma più devastante a disposizione degli Strogg e offre una potenza di fuoco più adatta ad un RTS che a uno sparatutto in soggettiva. Il plasma può essere visto da quasi tutti i giocatori mentre solca il cielo fischiando la sua minaccia di morte

Ma al momento il team di 24 persone di Splash Damage è concentrato su un solo gioco, su un'unica piattaforma. La ben nota filosofia di id (filosofia che Activision, gliene va dato atto, sembra condividere almeno in questo caso) che vuole che il processo creativo faccia il suo corso naturale, è evidente nei numerosi 'potremmo eliminare questo', 'stiamo ancora discutendo su quello' e 'ricordatevi che non avrà quest'aspetto di merda quando il gioco sarà finito'. E ben poco, va detto, ha un aspetto del genere già adesso. La natura dello sviluppo di un titolo simile, spiega Wedgwood, fa sì che ci sia meno enfasi nel raggiungimento di deadline e obiettivi predeterminati. E per quanto riguarda altre possibili distrazioni? Ci saranno dei bot? Una componente singleplayer, magari? "No", è l'immediata risposta.

"Credo che giochi come *Battlefield* abbiano dimostrato che si può realizzare un titolo completamente multiplayer, anche se *Quake Wars* può apparire inizialmente come una sorta di gioco di nicchia. Un sacco di gente ha ancora dei problemi a pensare ad un gioco multiplayer che non sia un'aggiunta o un'espansione, ma la cosa sta cambiando di recente". Però non è stato così con *Battlefield: Modern Combat*.

"Be', gli sviluppatori saranno sempre tentati dall'aggiungere una modalità multiplayer a una singleplayer, o viceversa, perché vogliono elencare quante più caratteristiche possibile sul retro della confezione. Ma se si lascia che sia il pubblico a decidere, il tempo dedicato a migliorare le cose invece che a rincorrere quelle caratteristiche che vengono percepite come essenziali permette di sfornare un prodotto migliore". E due anni di sviluppo, l'apparente media per un titolo multiplayer di successo su PC, di sicuro non fanno male...

"Certo che no", concorda Wedgwood. "Potete lavorare tre anni ad un gioco singleplayer e alla fine ottenere tre settimane di vendite e un po' di passaparola su Internet prima che scompaia e vi dedichiate ad un altro progetto. *Enemy Territory* è stato fuori per due anni e mezzo, periodo di tempo in cui abbiamo avuto otto milioni di visite al nostro sito e 140.000 messaggi sui forum. È impossibile ottenere qualcosa di simile con un gioco singleplayer. Eventi come il QuakeCon sono stati per noi sorprendenti: adesso abbiamo persone che vogliono che gli autografiamo l'addome o le magliette. È assurdo: i fan sono molto più leali e passionali".

Una passione che, appare evidente, conferisce un'enorme quantità di energia a *Quake Wars* e ai suoi sviluppatori. La presentazione di Splash Damage è stata un bombardamento, non di promesse e speranze, ma di idee associate a dimostrazioni a video, seppur a differenti livelli di ultimazione. L'unico timore è che qualche evento cataclismatico possa compromettere le ultime fasi di produzione prima che il gioco arrivi nei negozi. Ma anche un *Quake Wars* buttato fuori in questo stato non sarebbe affatto male, in fondo.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

È in edicola dal 26 aprile con il GIOCO COMPLETO

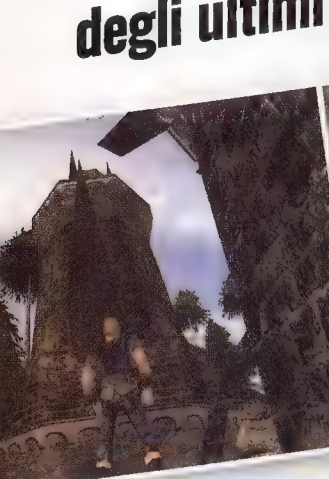
DA NON PERDERE!
LO SPECIALE D
NEVERWINTER NIGHTS

GOTHIC II

Avventure fantastiche, duelli, incantesimi e draghi, in uno dei migliori giochi di ruolo per PC degli ultimi anni!

RPGDot Platinum Award
Voto: 91%

Gioco Consigliato Giochi per il mio Computer
Voto: 8½



Rivista + gioco completo + DVD Demo da 8 GB a soli € 7,90

Rivista + gioco completo + CD Demo a soli € 6,90

GIOCHI per il mio COMPUTER BUDGET

Anche in versione Budget con allegato

HAEGEMONIA LEGIONS OF IRON

al prezzo eccezionale di € 3,90

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTA IN ITALIA

Future MEDIA WITH PASSION

Review

Giochi di parole e numeri

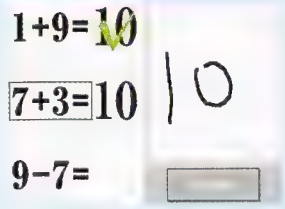
092 Final Fantasy XII — PS2
094 The Elder Scrolls IV: Oblivion — 360, PC
096 Ghost Recon: Advanced W. — 360, PC, PS2, XBOX
098 Tomb Raider: Legend — 360, PC, PS2, PSP, XBOX
100 Siren 2 — PS2
102 Metroid Prime: Hunters — DS
104 Driver: Parallel Lines — PS2, XBOX
106 Star Wars: Empire at War — PC
107 Commandos Strike Force — PC, PS2, XBOX
108 The Outfit — 360
109 FSW: Ten Hammers — PC, PS2, XBOX
110 Blazing Angels: S. of WWII — 360, PC, PS2, XBOX
111 Ace Combat Zero: The Belkan War — PS2
112 State of Emergency 2 — PS2
113 Il Padrino — PC, PS2, XBOX
114 Fight Night: Round 3 — 360, PS2, XBOX
115 Final Fight Streetwise — PS2, XBOX
116 Evolution GT — PC, PS2
117 Top Spin 2 — 360
118 Ibara — PS2
119 Radirgy — DC
120 Chibi Robo — GC
121 Odama — GC
122 Tales of Legendia — PS2
123 Dirge of Cerberus — PS2
124 Suikoden V — PS2
126 Resident Evil: Deadly Silence — DS
127 AoE: The Age of Kings — DS
128 Pokemon Trozei! — DS
129 Seiken Densetsu DS: Children of Mana — DS
130 Drill Dozer — GBA
131 Tetris DS — DS
132 OutRun 2006: Coast 2 Coast — PSP, PS2, XBOX
133 Daxter — PSP

I più giocati

Makai Senki Disgaea 2

Annientata dalle ore di gioco pretese dai JRPG usciti in queste settimane, Videogiochi testa la versione giapponese, ma rimanda la recensione all'uscita della prossima versione USA
PS2, NIPPON ICHI

Brain Training



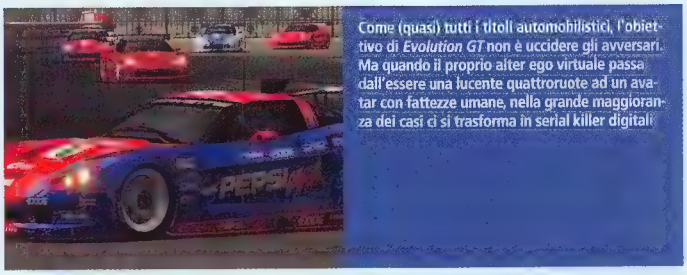
Il tardo arrivo di un review code in lingua comprensibile fa slittare la recensione, ma nelle ore di chiusura di questo numero il titolo Nintendo si rivela una pericolosa fonte di distrazione
DS, NINTENDO

Cooking Mama

Come sopra. Troppo tardi per una prova su strada approfondita, ma troppo presto per non attirarsi le attenzioni di una redazione in cerca di un diversivo per alleggerire il 'crunch time'
DS, TAITO

Natural born killers

Videogiocatori o videoassassini?



Come (quasi) tutti i titoli automobilistici, l'obiettivo di *Evolution GT* non è uccidere gli avversari. Ma quando il proprio alter ego virtuale passa dall'essere una lucente quattroruote ad un avatar con fattezze umane, nella grande maggioranza dei casi ci si trasforma in serial killer digitali

Visto che la recensione di *Brain Training* apparirà solo su **VG**20, ecco un semplice esercizio per tenere allenata la mente nell'attesa: provate a passare tutto il tempo che vi separa dall'uscita del prossimo numero di **Videogiochi** senza uccidere niente o nessuno. Badate, non solo evitare di pestare a morte dei poliziotti con dei vibratori o strangolare qualche criminale con un cavo d'acciaio, ma proprio senza uccidere nessuno, anche nel modo più indolore che possiate escogitare.

Se pensate di riuscire nell'impresa perché le vostre sessioni ludiche si riducono a infinite partite a *World of WarCraft*, siete sulla strada sbagliata: non è che perché siano orchi o si dissolvano invece che starsene lì a sanguinare, non li abbiate uccisi. E non provate nemmeno ad aggirare le regole con un *Resident Evil: Deadly Silence*: saranno anche zombi, ma non è che non muoiano quando gli sparate in faccia con un fucile. Neanche Mario si rivela particolarmente utile in questo frangente: cosa pensate che succeda ai poveri Goomba quando quell'idraulico panzone gli salta sul cranio e scompaiono dallo schermo? Finiscono nel paradiso dei Goomba, ecco cosa, insieme a milioni di loro simili.

Il compito, insomma, non è dei più semplici. Ma se date un'occhiata alle recensioni di questo numero, i mesi primaverili si preannunciano particolarmente ostici. Su 34 titoli proposti, in più di due terzi bisogna trasformarsi in killer: di creature fantastiche, di criminali, di Shibito, di nazisti, di alieni... E anche se le simulazioni sportive sono un'oasi felice in questo senso, non si può fare a meno di notare come almeno una di queste, *Fight Night Round 3*, richieda al giocatore di massacrare il proprio avversario con innegabile realismo.

Non è una situazione atipica, ma viene da chiedersi se, vista la proporzione delle diverse tipologie di gioco in uscita, per ogni appassionato di racing o puzzle game ci siano davvero una ventina di fan di FPS, RPG, giochi d'azione (che potrebbero benissimo essere ribattezzati 'giochi di violenza'), RTS e survival horror, tutte categorie in cui l'uccisione riveste un ruolo importante.

Non è una questione di censura: è quanto mai appropriato che il videogioco utilizzi anche questo genere di contenuti e che la gente si diverta a fruirne. Ma è davvero salutare che sia questa la direzione a cui puntano così tanti titoli odierni? Riuscirà mai il videogioco a sbarazzarsi di pregiudizi ed etichette sulla dose di violenza in esso contenuta senza trovare un'altra direzione? E riusciranno gli sviluppatori a tenere desto l'interesse dei consumatori senza variare l'offerta? Di certo verrà il momento in cui tutti si saranno annoiati a morte della morte.

Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

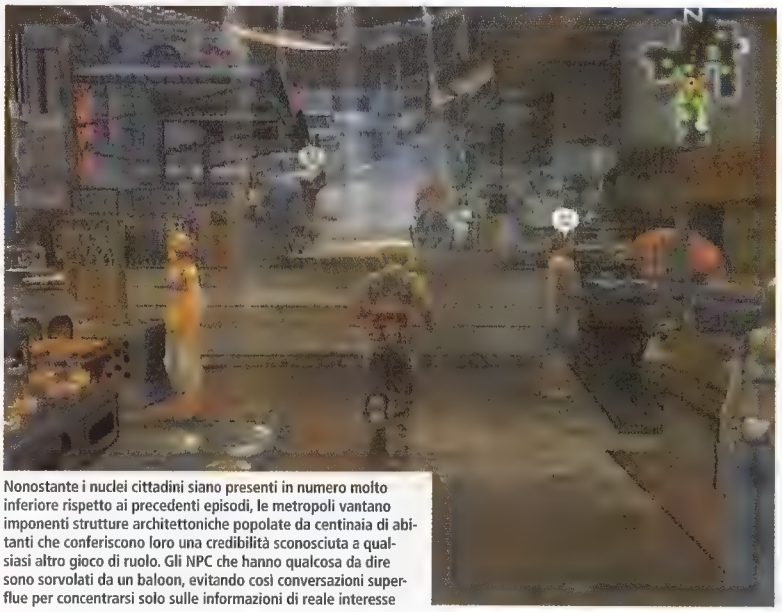
FINAL FANTASY XII

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SQUARE ENIX SVILUPPATORE: INTERNO

Le numerose side quest disponibili, sebbene divertenti da portare a termine, sono inserite malamente nel tessuto di gioco, quasi a forza. Molte di queste si presentano sotto forma di mob hunting e vedono il giocatore ridotto al ruolo di mero cacciatore di taglie

Porto d'armi

Prima di poter impiegare la maggior parte delle armi e delle magie reperibili, i personaggi devono comprare il proprio diritto all'utilizzo spendendo speciali Licence Point (ottenuti abbattendo i nemici) su una speciale griglia per certi versi simile alla Sferografia di *Final Fantasy X*. Le armi in possesso risultano perciò inaccessibili a quei personaggi sprovvisti del necessario porto d'armi. La griglia è uguale per ciascuno di loro, ragion per cui il giocatore sceglie a propria discrezione i rami in cui specializzare ogni singolo elemento del party creando, se lo desidera, anche combattenti del tutto identici nelle caratteristiche.



Nonostante i nuclei cittadini siano presenti in numero molto inferiore rispetto ai precedenti episodi, le metropoli vantano imponenti strutture architettoniche popolate da centinaia di abitanti che conferiscono loro una credibilità sconosciuta a qualsiasi altro gioco di ruolo. Gli NPC che hanno qualcosa da dire sono sorvolati da un baloon, evitando così conversazioni superflue per concentrarsi solo sulle informazioni di reale interesse

Final Fantasy XII doveva rappresentare il cambiamento. Lo stesso Yasumi Matsuno, che ne ha diretto lo sviluppo, si è sbilanciato in altisonanti dichiarazioni che anticipavano una svolta epocale per la serie. Quella stessa serie che ha avuto il merito di aver diffuso il gioco di ruolo nipponico nei mercati occidentali, denunciava l'esigenza del rinnovamento come tonico ricostituente per se stessa e per il genere insieme. L'impresa non era facile. Quella di *Final Fantasy* è una discendenza cresciuta attorno ad un nucleo di idee ben definito e dal quale non ha mai seriamente tentato di sganciarsi. Innovazioni ed esperimenti sono stati tentati, certo, ma sempre nell'osservanza di quelle che venivano ritenute le qualità più apprezzate dai fan. Sebbene le prime ore trascorse controller alla mano sembrino contraddire violentemente questa affermazione, lo stesso può dirsi per *Final Fantasy XII*.

Il sistema di combattimento rappresenta l'aspetto che ha subito le modifiche più consistenti. Sacrificati del tutto gli scontri casuali, i nemici vagano ora liberamente per l'area di gioco ben visibili anche a grande distanza. Diventa in questo modo possibile decidere autonomamente se dirigersi verso di loro per combatterli o cercare di proseguire altrove inosservati. Il combattimento comincia quando una delle due parti sferra la propria offensiva. Il giocatore detiene il controllo in tempo reale di un personaggio a sua scelta per tutta la durata della battaglia, le cui dinamiche restano come sempre scandite da un tradizionale avvicendamento a tempo. Più precisamente, si è liberi di muoversi senza limitazioni per l'area di gioco, ma è comunque necessario attendere il proprio turno prima di effettuare qualsiasi iniziativa. L'autonomia deambulatoria del proprio alter ego aggiunge una piccola dimensione strategica al tempo trascorso in attesa della mossa successiva.

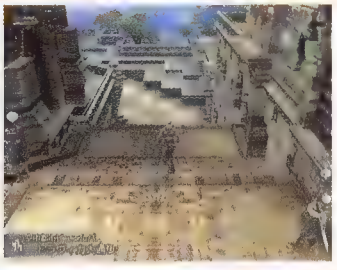
Il più flessibile sistema di combattimento mai sperimentato. Contamina la purezza del nucleo originale senza perderne di vista le virtù

Sebbene non sia possibile interferire nell'attacco che un avversario intende portare ai danni di un compagno, l'inedita fisicità degli scontri consente ad esempio di allontanarsi dal nemico che stia ancora preparando la mossa successiva, costringendolo in tal modo a lunghi inseguimenti che lo espongono agli attacchi di un arciere strategicamente inserito nella mischia. La conformazione degli scenari ha inoltre un ruolo significativo. Ondulate distese desertiche, angusti corridoi o ampi saloni si trasformano in arene della cui modellazione è utile tenere conto in rapporto alle tipologie e al numero di nemici ivi presenti.

Il geniale sistema di personalizzazione delle intelligenze artificiali alleate (Gambit) fa sembrare obsoleta persino la facoltà di assecondare le loro iniziative apprezzata nel recente *Rogue Galaxy*. Non si tratta qui di optare semplicemente tra generiche condotte offensive o difensive, ma di predisporre anzitempo (re)azioni precise al verificarsi di circostanze altrettanto precise. Il volere di chi

L'accumulo di denaro assolve in *FFXII* una funzione di importanza equiparabile a quella dei punti esperienza, se non superiore. Oltre a consentire l'acquisto di costoso equipaggiamento, ricche finanze sono la chiave per ottenere tutte le magie e le abilità speciali impiegabili nel Gambit

Anche in *Final Fantasy XII* sono presenti le portentose Limit Break eseguibili in cambio dell'intera scorta di punti magia. In questo capitolo si aggiunge la possibilità di concatenarle in combo dalla portata talmente devastante da eliminare con fin troppa facilità anche i boss più coriacei



Non tutti gli abitanti dell'overworld sono ostili. Il materializzarsi di una barra orizzontale sul capo di un potenziale avversario è il segnale inequivocabile che ci si è avvicinati abbastanza perché vi si possa attaccar briga. Una barra di colore verde indica che la creatura è pacifica e che lascerà il party indisturbato a patto che non venga colpita a tradimento. Se la barra presenta una colorazione arancione, allora si è alle prese con un nemico ostile che caricherà a vista

gioca si esprime come in un codice binario if–then. Diventa cioè possibile programmare un personaggio affinché impieghi una precisa magia curativa nel caso in cui l'energia di uno qualsiasi dei membri del party si riduca a meno di un terzo, oppure predisporlo all'uso di un attacco di fuoco nell'eventualità che ci si imbatta in un avversario che abbia proprio in quell'elemento la sua debolezza. Il Gambit consente quindi di plasmare le proprie unità così che rispecchino il volere dell'utente anche in assenza della sua guida diretta. Tuttavia, questi ha sempre l'ultima parola nel corso dell'azione vera e propria, riservandosi il potere di imporsi momentaneamente sugli ordini precedentemente impartiti richiamando il familiare menu e istruendo i suoi compagni alla vecchia maniera. Quello di *FFXII* è insomma il più flessibile sistema di combattimento che si sia mai sperimentato. Si espande verso l'esterno con l'intenzione di inglobare ogni possibile soluzione, contaminando la purezza del nucleo originale senza per questo perdere di vista le sue antiche virtù. Uno svecchiamento radicale che non pregiudica la continuità col passato. Tanta accessibilità non induca il veterano a ritenere semplici i combattimenti che, al contrario, risultano tra i più impegnativi che la serie abbia mai proposto.

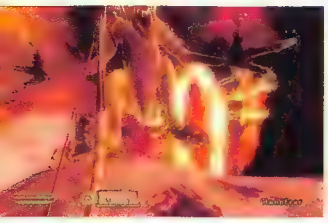
Più modesti, ma non per questo deludenti, i risultati conseguiti sul fronte della narrazione. Priva di quei momenti dal forte impatto emotivo che hanno fatto la fortuna della serie in Occidente, la storia a tinte fosche di *FFXII* si sviluppa su temi generalmente più maturi che in passato, e la strepitosa caratterizzazione dei personaggi agevola il necessario processo di immedesimazione e partecipazione. Intrigo è la parola d'ordine, ma a parte questo non c'è probabilmente niente che resterà scolpito nella memoria della comunità videoludica.

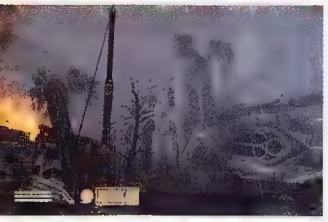
Dove il gioco delude, e pesantemente, è nella struttura dei suoi dungeon. Nonostante vantino tutti un aspetto a dir poco stupefacente, si limitano a proporre squallidi budelli articolati in stanze, corridoi e semplicistici incroci. La piattezza della loro conformazione è acuita da quella intellettuale, derivante dalla totale assenza di enigmi o stimoli per l'ingegno. Tutti i labirinti tendono poi ad assomigliarsi e a necessitare le medesime, trite strategie esplorative. Uno spreco delle mirabolanti possibilità che l'eccezionale motore grafico avrebbe consentito di concretizzare, ma che invece non vengono nemmeno abbozzate.

Final Fantasy XII è un grande gioco di ruolo, su questo non possono esserci dubbi. E non è intenzione di questa recensione insinuare che le migliorie apportate siano una semplice riverniciatura di materiale antico. Le perplessità riguardano la natura unilaterale dell'impegno profuso in direzione del cambiamento, che ha investito solo una parte del sistema di gioco (seppure importante), lasciando intatti contenuti narrativi e quel che è peggio l'esplorazione di dungeon assolutamente incapaci di valorizzare le novità introdotte. È questa la ragione per cui, superato lo shock da ammodernamento e nonostante qualche pecca impossibile da ignorare, i motivi per godere di questo nuovo episodio sono gli stessi per cui *Final Fantasy* è amato da sempre.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: 2K GAMES SVILUPPATORE: BETHESDA VOTO: 8 SU 10





Le abilità legate allo scassinamento e alla persuasione si esprimono attraverso minigiochi che inizialmente confondono, ma che poi si dimostrano appaganti, ad eccezione del secondo che costringe il giocatore a sopportare dialoghi ripetitivi

A seconda di ciò che pretendete da un videogioco di nuova generazione, i primi minuti di *Oblivion* possono essere tanto esaltanti quanto deprimenti. Confusi ma intrigati testimoni della fuga dell'imperatore di Tamriel attraverso i sotterranei della prigione in cui avete appena iniziato a plasmare il vostro alter ego, non farete fatica ad apprezzare l'efficacia con cui l'illuminazione, le soft shadow e il parallax mapping donano solidità all'architettura che circonda. Allo stesso tempo, le robotiche animazioni dei vostri primi compagni di avventura, assieme alle convulsioni e agli slittamenti che ne accompagnano i confronti con gli attentatori alla vita dell'imperatore strillano un'imbarazzante approssimazione. Guadagnata l'aria aperta, l'overworld di *Oblivion* stupisce tanto per il respiro della sua estensione quanto per le numerose defaillance che tradiscono lo sforzo del motore soggiacente, dal frame rate schizofrenico alla bassissima risoluzione delle texture che rivestono il panorama distante, dall'occasionale pop-up che pianta alberi e rocce lì dove prima c'era solo terra al perpetuo draw-in che sottende alla prodigiosa rapidità con cui la bassa vegetazione reclama vallate e colline che una ventina di metri prima si sarebbe giurato fossero completamente 'glabre'.

Non è difficile intuire che Bethesda abbia dovuto scegliere fra il minore di due mali: una

I cavalli possono essere acquistati, ma uno viene regalato al giocatore durante le prime fasi di gioco. La loro resa è decisamente inferiore per eleganza e realismo rispetto agli esemplari visti in *Gun* o *Shadow of the Colossus*, e viene da chiedersi se esista una ragione particolare per cui i loro occhi sembrino in procinto di schizzare via dalle orbite. Ad ogni modo, il cavallo svolge egregiamente il suo ruolo di acceleratore dei viaggi attraverso le zone inesplorate dell'overworld

gittata inferiore del campo visivo avrebbe compromesso la credibilità del mondo di gioco più di quanto ci riesca una boscaglia instabile. Ciononostante c'è tanta bellezza da assaporare mentre il delicato ciclo notte/giorno trasforma anche le peggiori visioni in incantevoli scenari infreddoliti dal chiaro di luna o riscaldati dalle rossastre tinte del tramonto. Per di più, a differenza di produzioni offerenti campi da gioco di analoga vastità come *San Andreas*, *Oblivion* non trascura i dettagli dei suoi interni, riversando nelle abitazioni, negli esercizi commerciali, nelle sedi delle gilde o nelle chiese delle sue città così tanta oggettistica e mobilio da poterci foraggiare dieci edizioni di *Katamari Damacy*. Dalle rovine di antiche roccaforti alle tombe, dai gironi infernali che attendono al di là dei portali di *Oblivion* alle miniere, le decine e decine di dungeon che serpeggiano nel sottosuolo di Cyrodiil sono solidi e ricchi di atmosfera, luoghi incantevoli o incantati in cui prendere fiato dopo la soffocante incertezza tecnica che inficia la resa del mondo che li ospita.

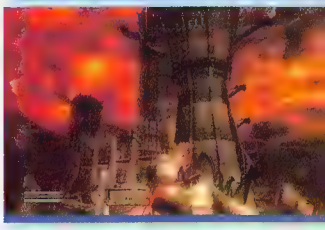
> La naturalezza con cui il gioco inonda di opportunità innesca una condotta incapace di perseguire un obiettivo senza intraprenderne altri

Pur non brillando per originalità artistica (l'immaginario tolkieniano è qui rispettato sino all'ultima icona del fantasy), Bethesda ha saputo conferire al suo mondo una fisicità quasi ipnotica, esaltata da un motore fisico capace di offrire più interazione di quanta il giocatore possa mai avere bisogno. Ciononostante è un mondo non abbastanza robusto da impedire all'intelligenza artificiale di comportarsi in maniera discutibile quando impegnata in attività estranee alla routine della vita 'civile' (non è difficile vedere compagni d'avventura ora precipitarsi in un mare di lava accecati dalla foga della lotta, ora frapporsi fra il giocatore e il suo nemico nel momento meno opportuno) o alla fisica ragdoll di manifestare disfunzioni parkinsoniane. Generalmente accettabili considerate

Ciascuna delle quattro gilde di cui si può diventare membri offre una specifica serie di quest, ma se l'accesso a quelle dei Maghi e dei Guerrieri non passa che per il dialogo con i rispettivi leader, per guadagnare la militanza in quelle dei Ladri e della Fratellanza Oscura è richiesto un invito, ottenibile solo commettendo certi crimini. L'arena della Città Imperiale (a destra) è essenzialmente la quinta gilda di *Oblivion* ed ospita un torneo gladiatorio al quale il giocatore può partecipare come combattente per scalarne i ranghi o come scommettitore sugli esiti delle battaglie altrui. In quest'ultimo caso si assisterà alla carneficina dagli spalti dell'anfiteatro.

La Città Imperiale eretta al centro di Cyrodiil è molto più appariscente della Vivec di *Morrowind*. La sua immensa torre può essere ammirata da chilometri di distanza così come da qualsiasi zona all'interno della città stessa

L'inferno in terra

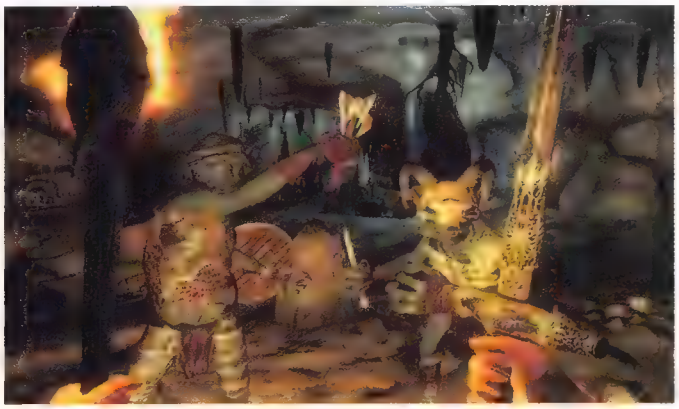


Accessibili attraverso i portali di sauroniana ispirazione disseminati lungo tutta Cyrodiil, i piani di *Oblivion* sono luoghi infernali abitati da nemici, installazioni sputafuoco e piante aggressive. In ciascuno di essi, l'obiettivo del giocatore è raggiungere la sommità della torre che si erge al centro della struttura al fine di sigillare il piano (e recuperare il sigillo stesso per potenziare eventualmente armi o difese). Il viaggio attraverso i suoi corridoi semiorganici è memorabile e terrorizzante, almeno le prime volte. Ben presto, infatti, il riciclaggio di ambienti e nemici mortifica l'atmosfera di orrore, degradando la chiusura dei portali ad attività routinaria.

le dimensioni dell'area di gioco, i caricamenti possono infastidire per la loro frequenza e talvolta accusare ritardi nel recupero dei campioni sonori a supporto dei combattimenti. E malgrado l'impiego dell'HDD permetta ad ogni oggetto abbandonato nell'universo di *Oblivion* di restare al suo posto in eterno, l'esplorazione dell'overworld mette a dura prova lo streaming, aggravando le disfunzioni grafiche accennate poco sopra con singhiozzi la cui occorrenza cresce all'aumentare della propria velocità di marcia.

Strutturalmente analogo al precedente lavoro di Bethesda, è nel design delle missioni che si registra il principale miglioramento di *Oblivion* rispetto a *Morrowind*. La quantità e la diversità degli incarichi è tale da soffocare il disappunto per quelle poche quest che dovessero apparire come pretestuose maratone, e le storie che raccontano sono sufficientemente intriganti o semplicemente curiose da meritare quell'attenzione che altrimenti orbiterebbe attorno alla sola avventura principale. La naturalezza con cui il gioco inonda di opportunità di svago e pone di fronte a dilemmi etici innesca una condotta incapace di perseguire un obiettivo senza cadere nella tentazione di intraprenderne altri. Potete andare a letto pensando al viaggio che avete in programma per la mattina seguente e poi risvegliarvi con un paio di buchi sul collo e una strana insofferenza alla luce. A quel punto starà a voi decidere se proseguire per la via maestra convivendo con il vostro nuovo paio di canini o dirottare verso l'affannosa ricerca di una cura per il vampirismo. La mole di cose da fare diventa rapidamente così soverchiante da indurre a frenare la propria lingua nel timore che il prossimo dialogo con un NPC a caso aggiunga l'ennesima quest all'elenco. Il che non è necessariamente un problema dal momento che il registro delle missioni offre un dettagliatissimo riassunto degli incarichi da assolvere, tenendo altresì traccia dei progressi com-piuti per un agile recupero di quanto si fosse lasciato in sospeso. Indicazioni sulla direzione da seguire sono inoltre disponibili quasi sempre, scongiurando lo smarrimento. L'unica critica indirizzabile ad un altrimenti eccellente sistema di consultazione di inventario, statistiche e log è un leggero ma percepibile ritardo della navigazione fra i vari menu, comunque mitigato dalla possibilità di associare alle otto direzioni del D-pad altrettante scorciatoie verso l'equipaggiamento di armi e magie.

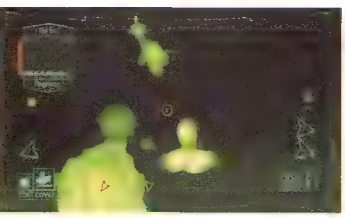
Dal momento che il punto di forza di *Oblivion* è la sua attitudine a plasmarsi attorno alle scelte operate dal giocatore, non sorprende che la professione di ladro sia fra quelle che meglio ne espone le qualità, permettendo al mondo di gioco e ai suoi abitanti di essere sfruttati pienamente. Ciononostante, sebbene si possa stabilire un set specifico di abilità in cui primeggiare, la tentazione di provarne altre e sperimentare pratiche estranee al ruolo prescelto non svanisce mai e, soprattutto, il gioco non impedisce di soddisfarla. Quando si assume la consapevolezza di tutto questo, *Oblivion* diventa una calamita e nemmeno i suoi difetti (tra cui figurano anche diversi bug e, per la versione italiana, una localizzazione alquanto discutibile condotta dalla stessa Bethesda) riescono a frenare il desiderio di tuffarsi nel suo mondo per una 'piccola partita' che puntualmente prenderà un intero pomeriggio. E poi la notte, fino all'alba del giorno dopo.



Il combattimento corpo a corpo, migliorato rispetto al prequel, è sufficientemente robusto da restituire la giusta sensazione di solidità e ferocia, ma avrebbe senz'altro meritato un motore grafico meno incline alla perdita di fotogrammi, soprattutto quando il confronto ha luogo nell'impegnativo overworld

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), PC, PS2, XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: UBISOFT SVILUPPATORE: INTERNO (TIWAK, RED STORM) VOTO: 8 SU 10



La visione termica è ben implementata, ma più dal punto di vista estetico che funzionale. Spesso inaffidabile, può comunque dare chiarezza a campi di battaglia faticosamente intelligibili

Per chi l'ha seguito, lo sviluppo di *Ghost Recon: Advanced Warfighter* è stato come un giro sulle montagne russe. Dalla prima, esaltante accelerazione del video promozionale dell'E3 2005 alla successiva curva frenante di un lavoro in corso lontano da quelle ambizioni. Quindi, l'improvviso strapiombo schiacciabudella di una versione preliminare galvanizzante. La cosa divertente è che durante questo saliscendi emotivo, il vero protagonista dell'ultimo *Ghost Recon* è quello che si è fatto vedere di meno. Contrariamente alle prime impressioni, infatti, è il lavoro di Red Storm il vincitore della silenziosa sfida con TIWAK.

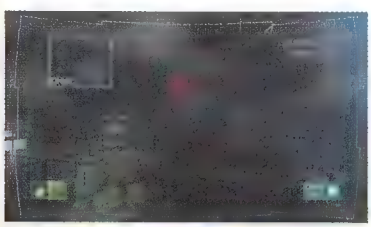
GR:AW è una delle migliori offerte nell'ambito del genere mai prodotte dall'industria. Un gioco di vera nuova generazione

È difficile non restare affascinati dai primi momenti di *GR:AW*. Il modo in cui la granata rotola sull'asfalto per poi detonare e trasformare una fila d'auto parcheggiate in un domino di esplosioni fisicamente accurate, mentre l'onda d'urto solleva su due ruote quelle vicine e scuote gli alberi che, ondeggiando, piangono foglie. Il calore che deforma il profilo urbano di New Mexico, l'HDR che stressa l'elasticità dell'iride quando l'occhio volge dalla strada al cielo. Il fin troppo umano respiro di Mitchell, che mentre corre di angolo in angolo sfrega tessuti facendo tintinnare attrezzatura bellica. La telecamera, che come brandita da un impavido reporter documenta ondeggiando il corso degli eventi. E mentre il conflitto a fuoco impazza impregnando l'aria di piombo e grida, l'ipnotica brutalità del momento fa a pugni con la voglia di essere altrove.

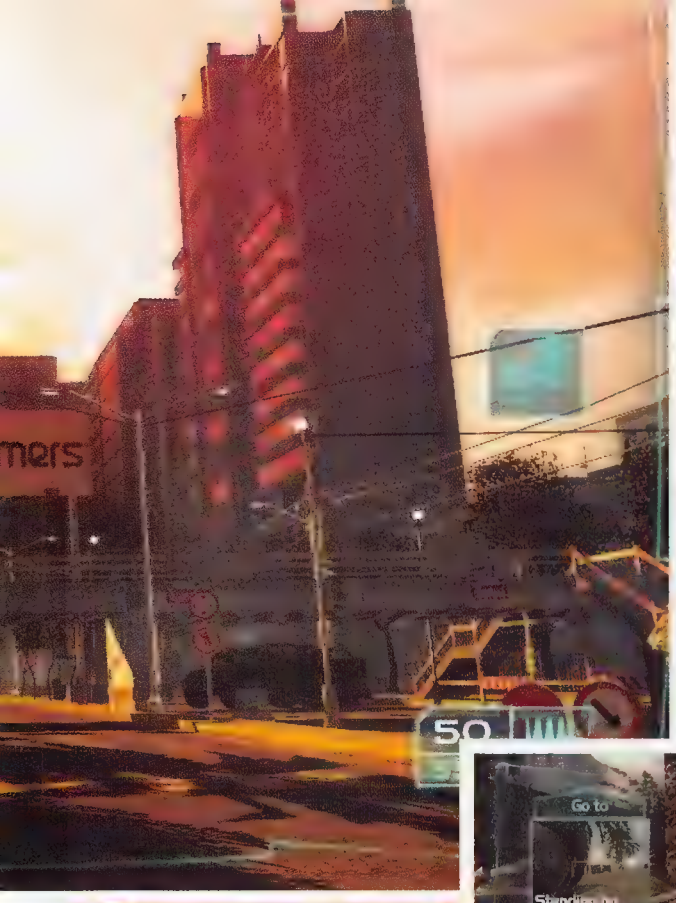
Quindi spari una cannonata verso una lampadina e no, non si disintegra né si spegne. Abbandoni la spigolosa scenografia urbana per addentrarti in un bosco, e scopri colline altrettanto spigolose e sentieri asfaltati con foglie secche e ramoscelli. Ricarichi l'arma e la tua mano accarezza un caricatore che di fatto non sostituisce. Sembra ingiusto criticare simili minuzie, ma è questo ciò che nota un occhio quando esageri col realismo da un lato e poi te ne freghi dall'altro.

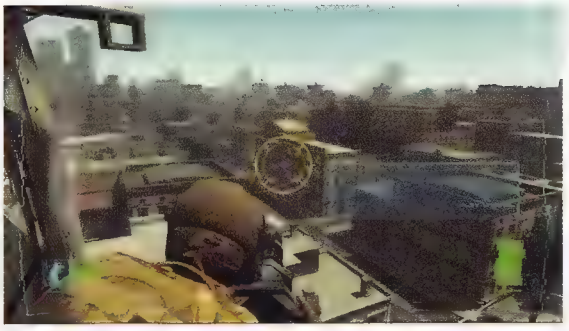
E se anche quell'occhio si chiudesse, è difficile mostrare clemenza verso una IA che sa ondeggiare fra il brillante e l'imbecille nel giro di pochi secondi. Se siete su un terrazzo, non ordinate al granatiere di annientare il blindato sottostante. Fatelo voi se non volete assistere ad un suicidio di massa. Malgrado il limitato set di comandi impartibili aiuti a non esporre le deficienze dell'IA, come invece riesce a fare *SOCOM*, l'autonomia con cui i propri compagni decidono quando farsi avanti e come distribuirsi sulla scena dello scontro comincia a diventare un fastidio nel momento in cui l'autodeterminazione degenera nel suicidio inconsapevole. Non sorprende che *GR:AW* non obblighi a preservare la vita dei propri compagni, perché se così avesse fatto sarebbe stato un inferno di frustrazione e acredine. E altresì non stupisce che la varietà comportamentale dei nemici sia spesso il frutto di un'accurata pianificazione a tavolino piuttosto che di autonomi processi decisionali.

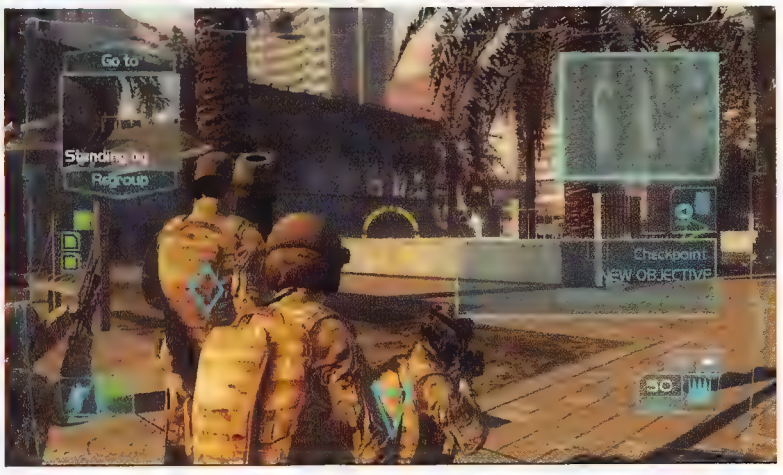
Malgrado tutto, se vista come appendice alla ben più riuscita modalità online, la campagna in single player di *GR:AW* è una delle più appassionanti fra quelle proposte da titoli caratterizzati dalla medesima dualità dell'offerta. Sottolineati da un eccezionale accompagnamento musicale, i momenti memorabili del titolo Ubisoft possono lasciare di stucco, e sebbene il gioco arranchi quando prende la via dello stealth (non c'è habitat più inclemente verso IA difettose), nel caos si muove con spettacolare competenza



L'arma prototipo MRC-LW rappresenta l'apice del modernismo militare del gioco. La sua telecamera incorporata permette di puntarla verso il nemico distendendo solo le braccia al di fuori della copertura. Come nella modalità singleplayer, però, è troppo potente e finisce per trasformare i conflitti a fuoco in ripetitivi tiri al bersaglio







Sebbene gli ambienti di gioco siano modellati fino all'orizzonte, il campo d'azione della propria unità Ghost è artificiosamente limitato dalle intimazioni che dall'alto piovono su chi osasse valicarne i confini invisibili

Occhio a dove spari

Quando i ribelli messicani caricano riempiendo lo schermo di inconfondibili rombi rossi, i propri compagni vanno praticamente nel panico. Sebbene dimostrino di conoscere l'importanza di una buona copertura, spesso decideranno di confondere il nemico nascondendosi dietro una pianta o, perché no, dietro una recinzione dalla maglie sufficientemente larghe da farci passare un Apache. Ma la loro concentrazione è comunque intensa. Focalizzati sulla posizione di un nemico, non permetteranno a nessuno di ostacolarne l'imminente uccisione, che si tratti di un muretto che giammai cederà ai loro colpi o, più drammaticamente, del loro comandante Mitchell.

e sicurezza. La campagna non dura a lungo, e termina in maniera alquanto brusca e inappagante, ma verrà ricordata da molti. In maniera positiva.

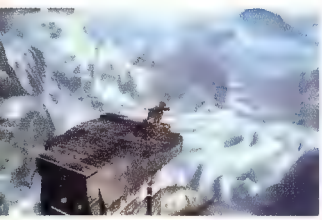
È quindi nel multiplayer che *GR:AW* ha il suo fiore all'occhiello. Dal punto di vista tecnico, non gode di quell'accurato lavoro di post-processing dell'immagine a cui TIWAK ha sottoposto il suo contributo, ma qui l'erba è erba vera, che ondeggia e riveste, piuttosto che una sgranata fotocopia di se stessa. Le mappe ambientate in aree 'naturalistiche' come spiagge e foreste sembrano irridere le spigolosità degli scenari non-urbani della modalità offline. E le texture, sorprendentemente, resistono molto meglio ad una indagine ravvicinata.

Ma al di là dell'estetica, è nel contenuto che Red Storm ha superato se stessa. Ad una già ricca selezione di modalità di gioco predefinite si affianca un'imbarazzante quantità di opzioni di personalizzazione, tale da permettere di ricreare fondamentalmente qualsiasi dinamica di gioco possa venire in mente. L'impossibilità di calibrare il movimento del reticolo di mira si spiega con la volontà di porre tutti i partecipanti sullo stesso piano teorico prestazionale, e i pochi colpi necessari per stendere qualcuno significa che anche in ambienti dal respwan forsennato lo stealth gioca comunque un ruolo importante. La comunicazione fra i partecipanti, inoltre, tocca in *GR:AW* punte inedite di intelligibilità e accuratezza grazie ad una serie di interventi operabili sull'interfaccia grafica dei compagni, vuoi per indicare un luogo preciso senza neanche aprire bocca, vuoi per chiedere soccorso segnalando la propria posizione. La campagna online in cooperativa, infine, è così appagante da portare chi ne avesse già completate tutte le missioni (quattro, ma il pisno di Ubisoft prevede la futura distribuzione online di nuovi capitoli) ad accettare di buon grado l'invito dei nuovi arrivati a dar loro una mano. Anche perché, diversamente dalla modalità offline, l'intelligenza artificiale avversaria dà reale, dinamico, imprevedibile filo da torcere. Intelligentemente, all'aumentare dei partecipanti (massimo 16) aumenta la densità nemica, garantendo sempre un adeguato tasso di sfida. Affrontate poi da soli, magari in modalità standard (vale a dire con una vita a disposizione), le missioni online si tingono di grande tatticismo e tensione, risultando fondamentalmente più realistiche ed appaganti dell'offerta 'dedicata' di TIWAK.

Concludendo, pur penalizzato dai difetti della campagna offline, *GR:AW* è una delle migliori offerte nell'ambito del genere mai prodotte dall'industria. Un gioco di vera nuova generazione.

TOMB RAIDER LEGEND

SISTEMA: 360, PC, PS2, XBOX (VERSIONE TESTATA), PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EIDOS SVILUPPATORE: CRYSTAL DYNAMICS VOTO: 8 SU 10



L'unico pregio degli inseguimenti in moto consiste nello spezzare per qualche istante la classica meccanica basata sull'esplorazione, ma a livello concettuale queste sezioni sono probabilmente la parte meno riuscita di *Legend*

Già sulla carta quella di *Legend* si preannunciava come la sfida più impegnativa per l'archeologa creata quasi dieci anni fa da Toby Gard. La consegna della proprietà nelle mani di Crystal Dynamics non è stata priva di dolorose sepa-azioni e contrattempi che hanno portato a posticiparne più volte l'uscita. Anche l'associazione cinematografica con un volto noto come quello di Angelina Jolie di fatto aveva indebolito il profilo videoludico del personaggio.

Gli sviluppatori statunitensi si sono quindi trovati di fronte a una scelta obbligata: tentare il tutto per tutto per riposizionare nuovamente al vertice una delle creature digitali che più hanno contribuito alla popolarità di questo medium al di fuori della solita cerchia di appassionati. E la somma delle forze disposte in campo (non da ultima la riabilitazione del creatore originario) ha fatto sì che anche le più rosee aspettative potessero venire superate. Dopo aver accompagnato Lara nella sua nuova avventura su tutti i formati casalinghi, ripetendo più volte questo vorticoso pellegrinaggio in giro per il mondo, si può infatti asserire che *Tomb Raider Legend* costituisca un'esperienza di gioco emozionante e appagante, e che la provocante (e in questa vicenda anche provocatoria) Miss Croft non sia mai sembrata tanto in forma.

La disposizione di piattaforme e puzzle è da manuale. Nulla è affidato al caso, ma è il frutto di un'attenta ricerca per i dettagli

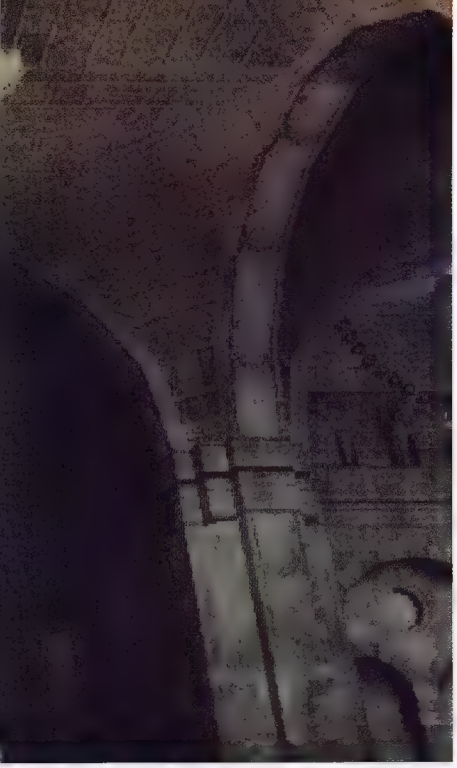
Alcuni livelli offrono scorci spettacolari, anche se non particolarmente originali. È un peccato che la missione di Lara a Tokyo sia di una durata alquanto ridotta

Ciò che in apparenza potrebbe essere giudicata solo come una buona produzione mainstream (occorrono meno di 10 ore per finire il gioco al primo tentativo) dispiega tutto il suo potenziale quando si riprende in mano il controller per il secondo giro di giostra. Scegliendo la sfida a tempo si scopre così che un livello, portato inizialmente a termine in tre quarti d'ora, può (e deve) essere superato in soli 12 minuti. Come? Tutte quelle mosse, all'apparenza ridondanti, che nel corso della prima esplorazione ci si è limitati a contemplare con curiosità (come la danza ritmica di salti da eseguire premendo a tempo il pulsante adibito) devono ora essere adoperate con maestria. Anche i sentieri da percorrere sono differenti da quelli battuti al primo viaggio. Se la regia, il commento fuori campo dei (leziosi) collaboratori di Lara e la stessa protagonista indicano con insistenza la direzione giusta, non è detto che, ruotando la telecamera (comunque sempre libera) non si riesca a scorgere una via meno evidente ma più rapida.

Stesso discorso per i combattimenti. Al primo passaggio sembrano inutili interludi tra una serie di vertiginose acrobazie e quella successiva. Solo spinti dalla necessità di superare gli ostacoli dinamici in breve tempo ci si rende conto che l'impiego dell'arma secondaria può rivelarsi una tattica più favorevole rispetto alla forsennata esplosione di colpi delle pistole d'ordinanza (dalle munizioni infinite), e che anche i calci e le combo col classico bullet time permettono di recuperare preziosi secondi, così come l'eliminazione a tempo dei vari 'hot spot', che consente di innescare devastanti distruzioni a catena.

L'unica battuta d'arresto in questa ritmica sinfonia di game design è rappresentata dai tragitti in moto, che collegano porzioni di livello distanti tra loro. Per fortuna quest'evenienza si palesa solo due volte durante l'intera avventura, ma pare proprio una concessione posticcia all'appetibilità generalista del prodotto. In entrambi i casi si tratta di una sterile sessione di guida con tiro al bersaglio, troppo lineare per risultare stimolante e troppo lunga per rivelarsi divertente (nel senso etimologico del termine).

Nonostante questa caduta di gusto, non ci si può comunque esimere dall'esprimere lodi sperticate nei confronti dello splendido lavoro di level design. E questo ben al di là delle suggestive ambientazioni scelte. La disposizione di appigli, piattaforme, liane e puzzle è da manuale, così come il ritmo con cui si susseguono i vari eventi di gioco: gli enigmi, i combattimenti e gli inserti alla *Shenmue*. Nulla è affidato al caso, ma è il frutto di un'attenta ricerca per i dettagli. Anche l'impiego di Havok non è fine a se stesso, ma dà vita a stimolanti rompicapi in cui la forza di gravità gioca un ruolo determinante. Insomma, come accadeva nel primo *Tomb Raider*, ci si trova immersi in un universo ludico assolutamente coerente,



I puristi della serie storceranno probabilmente il naso di fronte alla frequenza con cui avvengono i combattimenti in *Legend*, ma la praticità del sistema di controllo rende l'esperienza gradevole e il bilanciamento del gameplay è assicurato dalla presenza di enigmi semplici, ma non piatti

costruito sul nuovo modello di comportamento di Lara Croft (che prevede, fra l'altro, l'impiego di un rampino magnetico davvero versatile), finalmente libera dal quel rigido modulo di movimento che la accompagnava dalle origini. Il volo tra una piattaforma e l'altra avviene senza la necessità di spiccare un salto pixel perfect, ma semplicemente orientando la protagonista nella giusta direzione. E quando il balzo è incerto bisogna premere rapidamente un pulsante per consentire a Lara di non perdere la presa. Questo non significa che le morti 'in volo' siano state abolite: semplicemente la sfida è rappresentata dal design del livello, non dal sistema di controllo.

Tomb Raider Legend possiede insomma l'eleganza di un platform vecchia scuola: il 'giocatore perfetto', capace di valutare correttamente ogni informazione visiva e di reagire di conseguenza, può portare a termine l'avventura senza mai subire un'interruzione, e con la pratica ci si rende conto che è possibile farlo anche entro un certo limite di tempo imposto. Detto questo, bisogna comunque sottolinearne l'eccessiva facilità, manifesta durante la prima sessione di gioco: i checkpoint sono fin troppo frequenti, e se è vero che questo evita la frustrazione e permette anche ai giocatori più maldestri di assaporare il successo, i più smaliziati troveranno la ricompensa meno gratificante. Inoltre, prima di sbloccare la modalità a tempo, il livello di difficoltà è determinato solo dall'aumento dei danni ricevuti dai colpi avversari.

Tuttavia, proprio questa immediatezza, unita all'ottima presentazione e alla pregevole realizzazione tecnica, può già bastare per avvicinare ogni tipo di pubblico alle nuove gesta di Lara Croft. Starà poi ai veri intenditori riuscire a scovare quelle note particolari in mezzo ad un ordito di game design destinato ad un palato di massa.

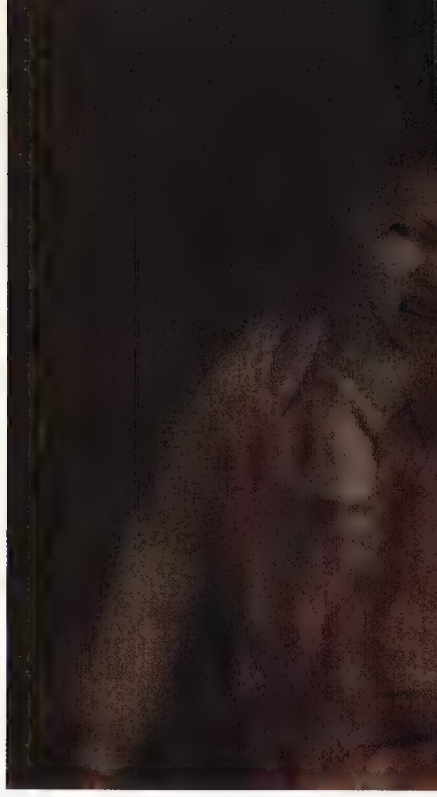
Sebbene il gioco sia prodigo di indizi per procedere nella giusta direzione, un ottimo spirito di osservazione permette di scovare sentieri alternativi e, soprattutto, si rivela indispensabile per recuperare i numerosi tesori disseminati lungo i livelli. Questi permettono di sbloccare i ricchissimi contenuti extra del gioco, fra i quali spiccano i potenziamenti per l'arma da fuoco e, in particolar modo, il ricco guardaroba di Lara Croft

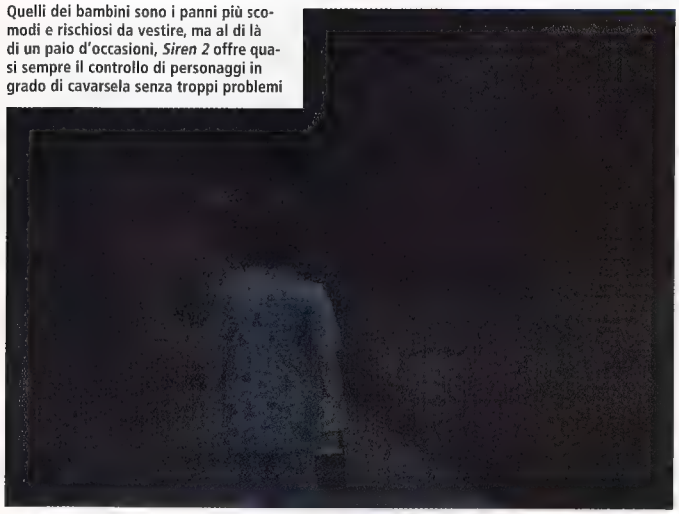
Casa dolce casa

La residenza di Miss Croft non è solo una palestra per prendere confidenza in tutta tranquillità con il flessibile sistema di controllo, ma un livello vero e proprio, con numerosi bonus da collezionare e alcuni enigmi da risolvere per poter recuperare tutto l'equipaggiamento da esploratrice. Ovviamente tra le stanze della casa si cela anche una gigantesca cabina armadio dove poter provare i costumi sbloccati...

SIREN 2

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SCEI SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10





Quelli dei bambini sono i panni più scomodi e rischiosi da vestire, ma al di là di un paio d'occasioni, *Siren 2* offre quasi sempre il controllo di personaggi in grado di cavarsela senza troppi problemi

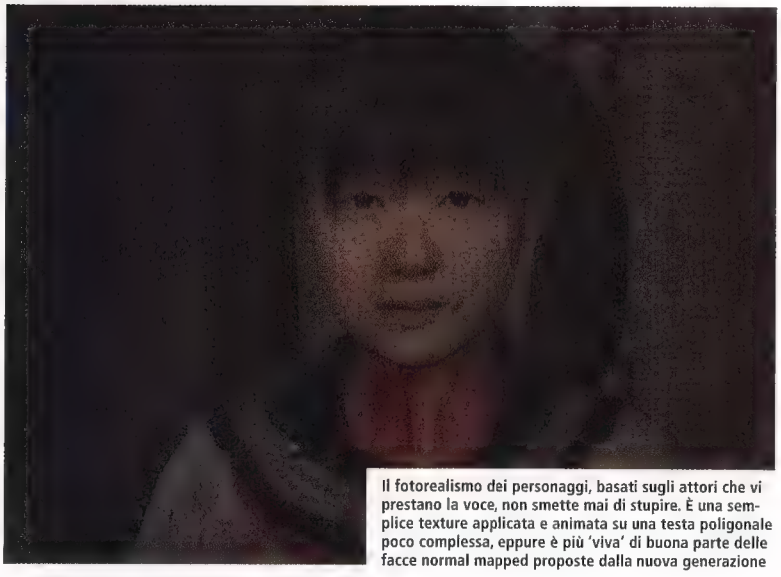
Proporre *Siren* ad un mercato (e ad un pubblico) assuefatto agli stilemi tramandati dal lontanissimo *Alone in the Dark* è stato un gesto coraggioso per Keiichiro Toyama. Sebbene il suo precedente lavoro, *Silent Hill*, ne desse già ad intendere l'anticonformismo, è con l'horror game finanziato da Sony che l'autore nipponico ha dato prova di eccezionale ardimento. Dalla molteplicità di protagonisti alla frammentaria esposizione delle loro storie intrecciate, dal sight-jacking alle dinamiche stealth, *Siren* aveva in comune con i suoi colleghi poco più che l'aspetto. Ma ciò che davvero lo allontanava dalla nebbia di Konami, dal gore di Capcom o dall'ecto-voyeurismo di Tecmo era l'inclemenza con cui puniva gli errori commessi dai suoi avventori. Affrontato a cuor leggero, *Siren* era tanto un grido di sirena quanto di frustrazione, un ingranaggio tremendo e letale. Capirlo e assecondarlo a chiappe strette erano i prerequisiti per goderne, ma in pochi hanno sentito il bisogno di farlo.

Ciò che Toyama ha imparato a proprie spese è che il videogiocatore non ama perdere, soprattutto dopo aver trascorso un intero pomeriggio nascosto nei cessi di una scuola affogata nel buio. Sebbene funzionale alla resa di un terrore puro, sincero e 'realistico', la difficoltà di *Siren* si è dimostrata insostenibile per molti. Non sorprende quindi scoprire in *Siren 2* il risultato di un metodico abbattimento di tutte le barriere che hanno impedito al prequel di guadagnare i favori del pubblico. Prendete ad esempio il sistema di combattimento. In *Siren*, ad ogni colpo di spranga, o altra arma contundente, mandato a segno, lo shibito prima retrocedeva fuori portata, quindi ripartiva alla carica, in un andirivieni che obbligava a rivalutare tempi e distanze per evitare le drammatiche conseguenze di un liscio.
In *Siren 2*, lo shibito si limita a restare sul posto, accusando tutti i danni che la disperazione dell'utente saprà arrecargli martellando sul tasto di attacco. L'unico freno al cieco sterminio è la momentanea invulnerabilità di cui viene investito il bersaglio dopo aver subito i primi due o tre colpi, invulnerabilità di cui lo shibito approfitta per sferrare la sua controffensiva prima di ripiombare in modalità 'ora puoi colpirmi di nuovo'. Sebbene da un lato quest'agevolazione sia spesso controbilanciata dalla presenza di più assalitori (tra cui figurano gli yamabito, nuove e pruriginose creature del buio avverse alla luce), dall'altro il gioco non è avaro di strumenti offensivi che permettano di farvi fronte. Dall'ombrello al mitragliatore al fucile di precisione, quasi tutti i personaggi proposti hanno accesso ai mezzi

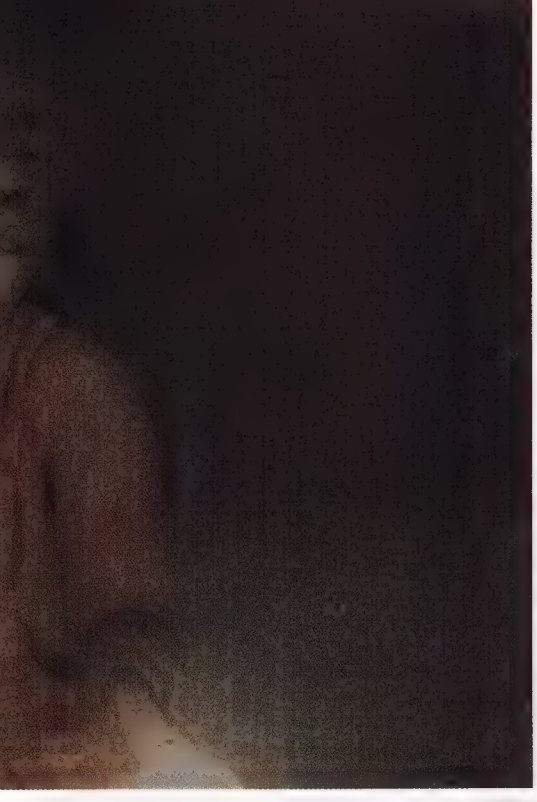
> Manca il terrore sommo della morte, ciononostante questo è l'ultimo horror game che si potrebbe consigliare di giocare al buio

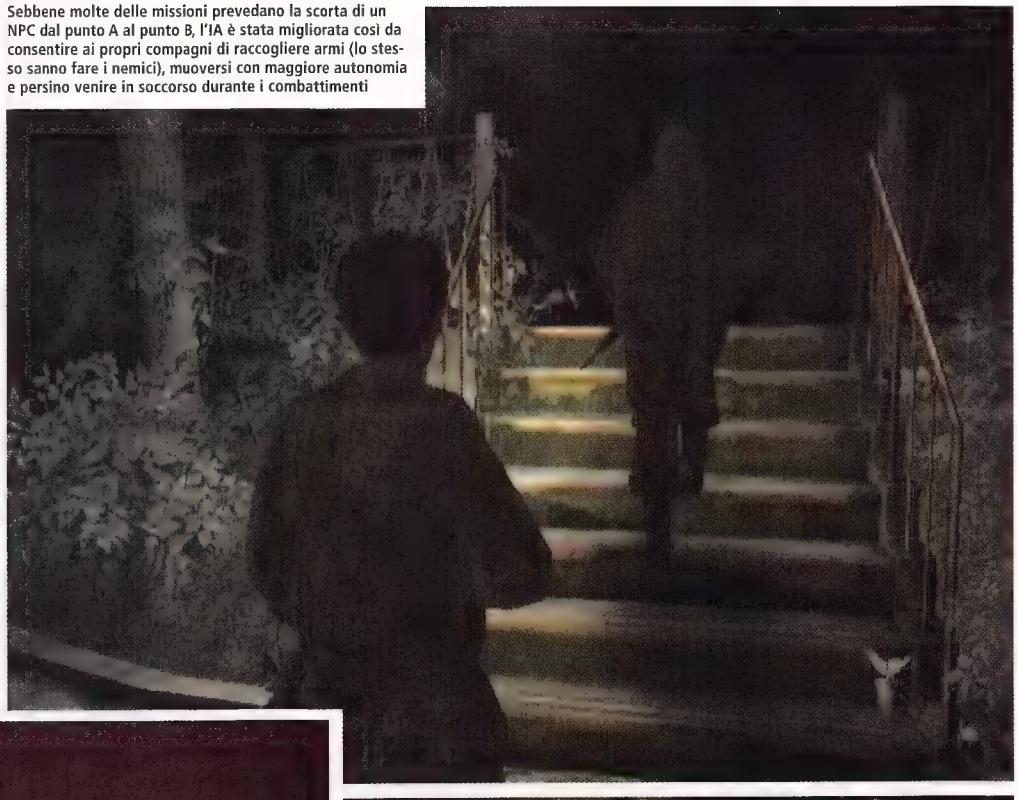
Lost

Distribuiti su un'isola del mare del Giappone, gli ambienti che *Siren 2* affoga nel buio, nella nebbia e in ancor meno rassicuranti atmosfere cremisi sono quanto di più distante si possa immaginare dai cliché del genere (be', a parte il luna park, ormai 'firma' di Toyama nelle sue produzioni). L'ospedale cede il posto a complessi abitativi in disuso e sebbene una scuola esista, l'azione si svolge nel cortile che la circonda. L'interno di una nave e le gallerie di una vecchia miniera si prestano come cornici di labirinti moderatamente intricati, ma claustrofobici. Fortunatamente, una totale revisione della mappa (che ora non solo riporta la propria posizione, ma identifica le strutture a cui è possibile accedere) agevola enormemente l'orientamento.



Il fotorealismo dei personaggi, basati sugli attori che vi prestano la voce, non smette mai di stupire. È una semplice texture applicata e animata su una testa poligonale poco complessa, eppure è più 'viva' di buona parte delle facce normal mapped proposte dalla nuova generazione





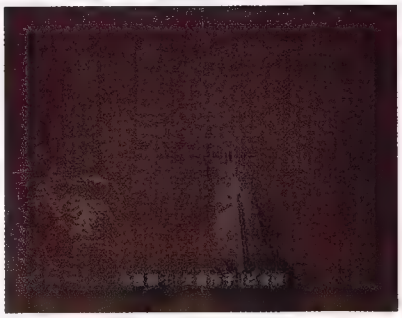
Sebbene molte delle missioni prevedano la scorta di un NPC dal punto A al punto B, l'IA è stata migliorata così da consentire ai propri compagni di raccogliere armi (lo stesso sanno fare i nemici), muoversi con maggiore autonomia e persino venire in soccorso durante i combattimenti

necessari per difendersi, siano questi disponibili sin dal principio, attinti dallo scenario o sottratti ai nemici abbattuti. È anche possibile trasportare due armi alla volta (e passare rapidamente dall'una all'altra attraverso una rapida funzione di swap) e in un paio di casi mettersi alla guida di un furgoncino per un liberatorio *Carmageddon* dell'orrore. Sebbene di queste nuove abilità beneficino anche gli shibito, evitare il confronto non è fondamentale. Il che, unito ad una superiore resistenza generale dei protagonisti, determina un inevitabile calo della tensione.

Ad un'abbondanza di checkpoint, inoltre, si affianca la permanenza nel proprio inventario di tutti gli oggetti 'importanti' raccolti prima dell'eventuale decesso. Questo stratagemma solleva dall'obbligo di ripercorrere sentieri già battuti, ma favorisce anche un approccio più 'spensierato' alla fase esplorativa. Pur nei panni di una piccola scolaretta, non è impensabile superare nugoli di shibito affidandosi all'antica arte del dribbling, e malgrado lo zelo con cui il gioco illustra gli obiettivi di ogni missione (vuoi con i consigli che la introducono o le indicazioni che la accompagnano) non scada nel lezioso, di fatto appiattisce il carattere enigmistico dell'avventura, già compromesso dalla sorprendente penuria di puzzle, tradizionali o atipici che siano.

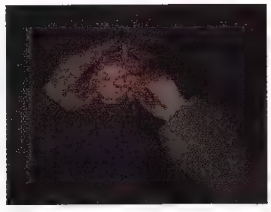
La domanda che adesso molti si staranno ponendo potrebbe essere: *Siren* si sta forse trasformando in *Silent Hill*? Ci sono senz'altro momenti in cui la rinnovata fluidità di *Siren 2* risveglia ricordi di nebbiose maratone, ma ciò che l'ultimo lavoro di Toyama sacrifica sull'altare dell'accessibilità viene compensato dalla straordinaria varietà di situazioni. Una varietà che non trova riscontro in nessun altro collega di genere, prequel compreso. Malgrado l'esiguo numero di scenari induca a temere il contrario, non c'è missione di *Siren 2* che possa dirsi simile ad un'altra. Ognuna fa storia a sé, non solo proponendo obiettivi diversi per ciascuno dei dodici personaggi, ma soprattutto rimescolando le carte in tavola in funzione delle abilità, delle debolezze e delle eventuali incombenze legate al protagonista o alla coppia di protagonisti che di volta in volta il gioco affida nelle proprie mani. L'assottigliamento della componente stealth, inoltre, non deve essere inteso come un segnale di sottosfruttamento del sight-jacking. Quest'ultimo resta invece elemento cardine del meccanismo ludico, esprimendosi, però, in modi diversi. Tanto per fare alcuni esempi senza scivolare nello spoiler, dove la sensitiva Akiko Kiyota è in grado di vedere nel passato, Ikuko Kifune può interfacciarsi agli shibito e controllarne le azioni per un breve periodo di tempo, mentre lo scrittore Shu Mikami usa gli occhi del suo cane guida per attraversare scenari che altrimenti la sua cecità gli presenterebbe come una sfocata miscela di luci e ombre.

Ma al di là delle sue dinamiche, e malgrado il sensibile abbassamento del livello di difficoltà generale (una modalità Hard si rende comunque disponibile al termine dell'avventura, o immediatamente nel caso il gioco rintracci il salvataggio del primo *Siren* sulla memory card), ciò che fa di *Siren 2* un buon horror game è la sua capacità di investire in quel genere di paura che fa tremare le gambe, ma al tempo stesso invita a proseguire per indagare l'origine del terrore. Toyama usa abilmente tutti gli strumenti audiovisivi in suo possesso per ottenere questo risultato, dalla claustrofobia all'oscurità, dalle taglienti sonorità di un orrore che respira alle disturbanti movenze di quello che cammina. Certo, a differenza del prequel manca il terrore sommo della morte, la paura di quel confronto che minaccia di gettare alle ortiche ore di gioco e progressi, ciononostante, perdonate il cliché, questo è l'ultimo horror game che si potrebbe consigliare di giocare al buio. In altre parole, fra i migliori del suo genere.



Siren 2 adotta diversi accorgimenti per favorire la sopravvivenza nei suoi gironi. Un ansiogeno allarme sonoro avverte della prossimità di un nemico e la pressione di un dorsale sincronizza immediatamente con la sua visuale

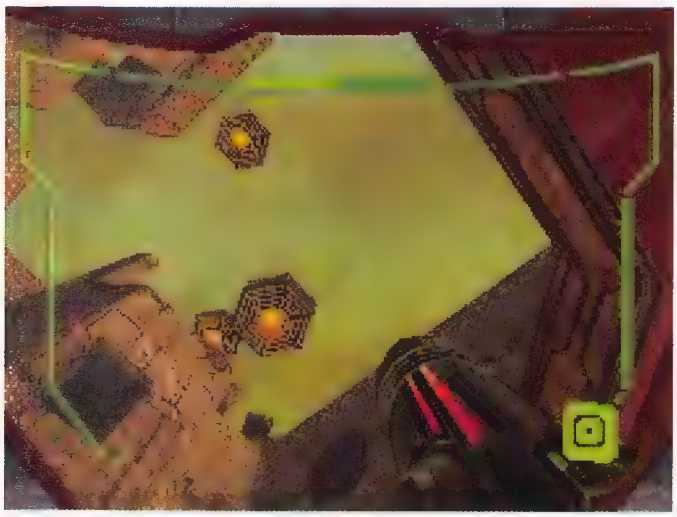
Rompere lucchetti a colpi di spranga (sopra) o infrangere il vetro di una porta chiusa dall'interno per poi far scorrere la mano verso la serratura sono momenti di apprezzabile rottura con i pretestuosi cliché del genere. Non che *Siren 2* li bandisca completamente, ma il messaggio di Keiichiro Toyama è piuttosto chiaro



Il sight-jacking è indispensabile per risolvere alcuni enigmi, ma la presenza di questi ultimi può dirsi marginale. Per di più, quello del lucchetto (in foto) era già stato proposto nel primo *Siren*

METROID PRIME: HUNTERS

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10



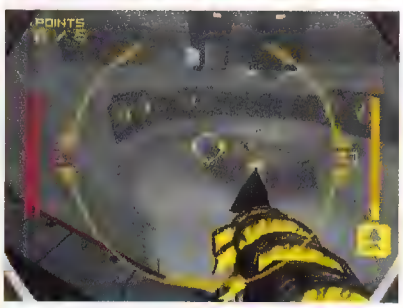
Il frame rate regge senza incertezze per gran parte delle missioni di Samus, tentennando solo nelle più concitate battaglie a cielo aperto. Questi passaggi si contano sulle punte della dita, comunque

Così, Nintendo torna al punto di partenza. Era stata una versione dimostrativa di *Metroid Prime: Hunters* a svelare al mondo le potenzialità di Nintendo DS, e riscoprirsi ora alle prese con un sistema di controllo che aveva suscitato entusiasmo e perplessità al tempo stesso è a dir poco straniante. Straniante perché, abituati a vedersi sparire la console tra le mani (con *Nintendogs*, *Ouendan*, *Electroplankton*), una volta alle prese con *Metroid Prime: Hunters* ci si ritrova con arti, polsi e dita doloranti.

Rispetto alla versione demo che aveva accompagnato il lancio della console, il sistema di controllo è stato parzialmente rivisto. È sparita, per esempio, l'opzione battezzata Touch Shoot Mode (quella che consentiva di aprire il fuoco picchiettando sullo schermo), lasciando spazio alle sole possibilità chiamate Dual Mode e Stylus Mode. La prima, che come la seconda è settabile anche in una configurazione pensata per un'utenza mancina, è a conti fatti piuttosto comoda. La croce digitale viene utilizzata per controllare il movimento, mentre ai tasti frontali è deputata la gestione della visuale. Il dorsale sinistro, che funge da grilletto, completa un'impostazione ben poco fantasiosa e che, inoltre, si rivela assolutamente inadatta al ritmo di gioco degli scontri in multiplayer, ovvero il punto di forza di *Metroid Prime: Hunters*. Per gettarsi nelle arene, infatti, non resta altro da fare se non tentare di padroneggiare lo Stylus Mode. Non è un'impresa improba, ma è senza dubbio un sacrificio estremamente doloroso. Sopportare con una mano sola il peso della console, che deve tra l'altro essere impugnata con forza per non compromettere la possibilità di utilizzare il pollice e l'indice per muoversi e per aprire il fuoco, finisce per provocare crampi e indolenzimenti. Fortunatamente, il sistema di puntamento via stilo funziona a meraviglia, garantendo agli scontri un ritmo forsennato.

Tra le statistiche tenute in memoria, consultabili anche su nintendowifi.com, spicca la percentuale di disconnessioni ('strategiche' o meno). Un dato del genere sarebbe stato opportuno anche per *Mario Kart DS*

> Abituati a vedersi sparire la console tra le mani, una volta alle prese con Metroid Prime: Hunters ci si ritrova con arti, polsi e dita doloranti



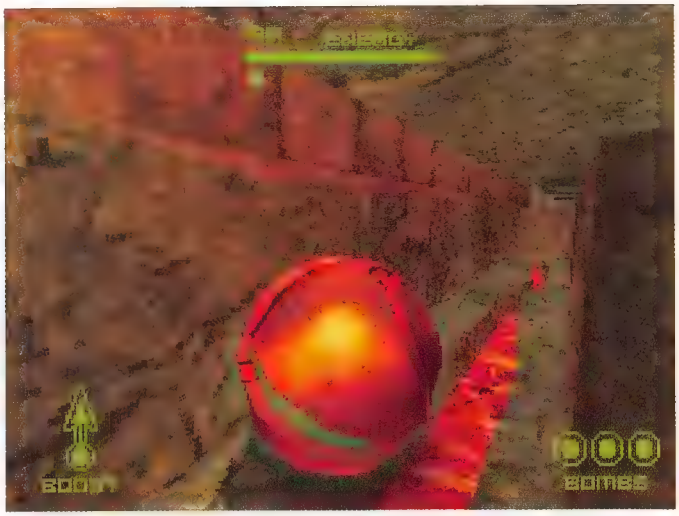
Il multiplayer, sia via Wi-Fi Connection che su scala locale, permette di partecipare a scontri con un massimo di quattro guerrieri. Le modalità di gioco per Amici e Rivali sono sette, con tutte le varianti del caso per Deathmatch e CTF

Sebbene costruita sulle imbarazzanti fondamenta di quella che faceva da contorno a *Metroid Prime 2: Echoes*, la modalità multiplayer di *Metroid Prime: Hunters* ridicolizza le scaramucce messe in scena da Retro Studios su GameCube sotto tutti i punti di vista. Sono tre le opzioni di base per il gioco in multiplayer, ovvero quelle aperte dalla comunicazione su scala locale tramite game sharing, quelle appoggiate all'utilizzo in LAN di più DS e più game card e, infine, quelle acrobaticamente sospese sulla rete senza fili della Wi-Fi Connection. Tutte e tre funzionano in maniera eccellente, e danno adito a sfide costruite in maniera ingegnosa seguendo un canovaccio ricco di tipologie di gioco, di labirintiche arene e, soprattutto, di diabolici cacciatori di taglie. Infatti, sebbene le arene raggiungano buoni livelli di complessità architettonica e siano ricche di opportunità strategiche, sono i guerrieri a recitare il ruolo di protagonisti. Ciascuno di questi (Samus compresa) vanta delle abilità specifiche che si riassumono in un diverso arsenale offensivo e nella possibilità di mutare la propria forma a piacimento. Come la bionda eroina creata da Gunpei

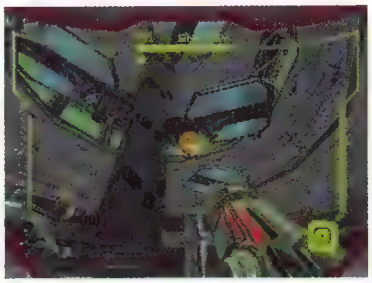
Yokoi, anche Trace, Stylux e Kanden possono raggomitolarsi e trasformarsi, ora in una sorta di velocissimo scorpione corazzato, ora in una enorme e micidiale larva aliena. Negli scontri in multiplayer, soprattutto quando ci si affida alla Wi-Fi Connection, queste mutazioni danno il via a battaglie che si tingono di sfumature tattiche. Weavel, un guerriero capace di separare il proprio corpo in due metà (gli arti inferiori si stabilizzano in una torretta mitragliatrice, mentre il corpo resta libero di muoversi per le mappe) è uno dei combattenti più temibili da affrontare in battaglia, soprattutto se utilizzato da giocatori esperti.

Tutto ciò che fa da cornice alle modalità di gioco in multiplayer sfiora livelli di eccellenza per completezza e complessità. I Codici Amico possono essere scambiati in almeno quattro modi diversi: a voce o via mail, dopo una semplice partita in rete locale, per mezzo della funzione Rival Radar oppure, dopo un Quick Match, spedendo ai propri avversari una richiesta ufficiale di rivalità. Se accettata, quest'ultima inserisce i dati del giocatore in questione in una apposita schermata, da cui attingere in seguito per organizzare sfide e match con regole personalizzate. Lo stesso si può fare con i cacciatori registrati come Amici (con i quali è possibile anche chiacchierare mentre ci si organizza nella lobby), mentre lasciando al caso la selezione degli avversari si rimane vincolati a semplici deathmatch senza troppi fronzoli. A completare il quadro del multiplayer spicca poi il lungo elenco di dati e statistiche tenuto in memoria, capace di monitorare il proprio ranking in maniera piuttosto precisa. Insomma, se non fosse per l'intenso dolore ai polsi e alle dita, sarebbe quasi impossibile staccarsi anche per un attimo da uno spara e fuggi in prima persona che, per carisma e complessità, potrebbe ambire all'invasione del settore domestico, sistemandosi su un veicolo tecnologico (fatto di chip grafici, impianti stereo e televisori) più adatto al caso. Non che *Metroid Prime: Hunters* pecchi sotto il profilo tecnologico, sia chiaro. Anzi, a livello grafico la mole poligonale gestita in totale tranquillità da Nintendo DS è impressionante, come testimoniato dall'altrimenti deboluccia modalità di gioco incentrata sul single player.

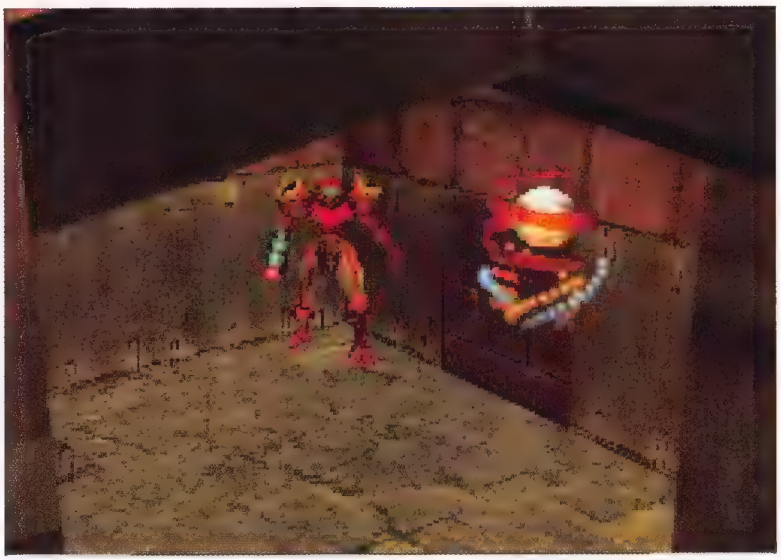
Quest'ultima è senza dubbio una della meno riuscite dai tempi di *Super Metroid*, e sebbene si tratti di un'avventura comunque capace di scorci memorabili, resta tutto sommato sotto tono. La ricerca del segreto degli Alimbic Cluster (una razza ormai estinta che regnava sulla Galassia Tetra) è ciò che muove Samus e gli altri cacciatori di taglie all'azione, azione che come di consueto alterna fasi esplorative e intensi scontri a fuoco. La struttura dei livelli è però meno labirintica e complessa di quanto auspicabile, con piccoli e angusti corridoi che solo raramente lasciano spazio a stanze (e quindi ad enigmi) ben architettati. La modalità per giocatori solitari, insomma, finisce per essere un'occasione di riposo per le articolazioni arroventate dalle sfide in multiplayer piuttosto che una vera e propria avventura da vivere con il cuore in gola. Alcuni fan potranno scuotere il capo, ma resta il fatto che *Metroid Prime: Hunters* rinnova ed evolve la saga proprio come *Metroid Prime*. Ma in una direzione differente.



Nella modalità in single player non mancano le celebri fasi incentrate sull'utilizzo della morfosfera. Si tratta di passaggi ingegnosi, che però possono di tanto in tanto risultare estremamente frustranti



Per sbloccare tutti e sette i cacciatori di taglie non si deve necessariamente avanzare nella modalità di gioco principale. Basta ritrovarsi a combattere un avversario che ne vesta i panni in uno scontro in multiplayer



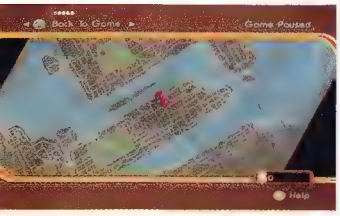
Le diverse abilità di Samus questa volta non vanno guadagnate sul campo. L'esplorazione degli scenari è piuttosto legata all'acquisizione di nuove tipologie di armi da fuoco, utili per aprire passaggi altrimenti invalicabili

Rival radar

Come *Nintendogs* e *Pokémon Trozei!*, anche *Metroid Prime: Hunters* sfrutta a fondo la modalità stand-by di Nintendo DS. Richiudendo la console dopo aver selezionato l'opzione Rival Radar, infatti, il sistema si mette alla ricerca di altri aspiranti cacciatori di taglie nelle vicinanze. Nel caso il processo vada a buon fine, una volta risvegliato il proprio DS ci si ritrova con dei nuovi avversari nell'elenco dei Rivali. Per mezzo della Wi-Fi Connection non sarà poi troppo difficile rintracciarli. O, almeno, sarà certamente più facile che incrociarli su tram, treni e metropolitane.

DRIVER: PARALLEL LINES

SISTEMA: PS2, XBOX (VER. TESTATA) VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: ATARI SVILUPPATORE: REFLECTIONS VOTO: 7 SU 10



Il ricorso alla mappa della città è frequente e utile. Molte missioni richiedono di precedere gli avversari, e il modo migliore per farlo è accorciare le distanze da percorrere. Raddrizzare la strada diventa l'imperativo con cui si affrontano strettoie intasate di rifiuti e scorciatoie improvvisate (o create)

Linee parallele. Dato il contesto guidatorio, vale la pena d'intenderle come doppie linee continue: divieto di sorpasso, punti patente a rischio, prudenza. Quello scelto per il quarto episodio di *Driver* è un sottotitolo che, oltre ad anticipare il brillante bivio ludo/narrativo presente nel gioco (vedi box), riflette la 'linea' guida che Reflections ha seguito durante lo sviluppo.

Dove l'infelice *Driv3r* ha scosso le possenti colonne di un brand storico, *Driver: Parallel Lines* torna a dispensare genuino entusiasmo su pneumatico, citando *GTA* il tanto che basta a non rendersi un clone e adottando la medesima prudenza nel design delle missioni, croce e supplizio del precedente episodio. *Driver* non è *GTA*, e Reflections lo sottolinea in sede d'intervista e lo rimarca su schermo: qui i motori rombano più delle armi e sebbene le bocche da fuoco non difettino in numero e varietà, è su strada che si consuma la pietanza interattiva. Gli asfalti di una New York pulsante e credibile sono lo scenario su cui stridono ruote e s'accartocciano cofani, fra inseguimenti fragorosi e piccoli ma determinati passi nel ventre criminale della Grande Mela. L'appartenenza all'organigramma malavitoso è d'altra parte pretesto indispensabile per soddisfare (e giustificare) l'atavico bisogno del giocatore di guizzare nel traffico, incurante di pedoni, segnaletica e norme civiche.

> PL vive sul nastro di catrame, fra le auto in movimento e sotto il fuoco dei proiettili che fischiano e infrangono il parabrezza

L'abolizione del realismo coatto del precedente capitolo lascia spazio ad un'interpretazione giocosa della città, mutando quasi ogni mezzo in implacabile forza della natura che travolge e svilisce ogni ostacolo. Le inferriate cedono inermi, i lampioni cascano come Nedved mentre i passanti decollano oltre il radiatore e solo gli oggetti più pesanti, o inamovibili, riescono ad arrestare una corsa tanto folle quanto liberatoria, il tutto a velocità che non sarebbero biasimate in casa Criterion.

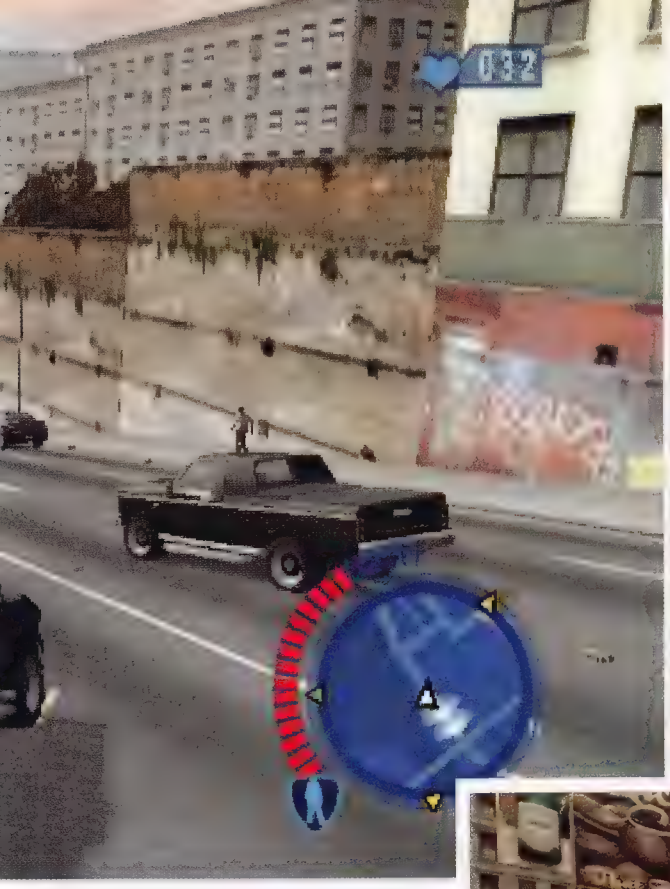
L'IA è incostante. Il lento traffico urbano è sovente causa di un nervosismo acceso che si placa solo pigiando a fondo l'acceleratore e tamponando qualcuno. La polizia si comporta bene, convergendo in più unità e sbarrando la strada, sebbene non sia raro vedere una volante pigramente in sosta nel bel mezzo di un incrocio e scorciatoie improvvisate (o create)

Ma non si tratta d'un cieco permissivismo. Il gioco concede grandi spazi di manovra ma ne limita altrettanti, vuoi con un traffico da Milano-Venezia, vuoi con i puntuali interventi della polizia che non manca di lanciarsi all'inseguimento laddove testimone di infrazioni del codice della strada o di quello penale. L'indebito appropriarsi di un mezzo altrui, per dire, innesca le proteste del proprietario con conseguente dispiegamento di sirene da parte delle pattuglie limitrofe. Due indicatori, uno relativo al veicolo e l'altro al protagonista, notificano la sgradita reputazione presso le forze dell'ordine, le quali, avvistato il mezzo o riconosciuto il volto, non esitano ad agire con veemenza, rovesciando adeguato fuoco di soppressione e tamponando il vile contravventore senza ritegno per l'onesto contribuente, nel pieno rispetto della filmografia poliziesca da cui *Driver* trae lampante ispirazione.

Escludendo il possibile ma noioso rispetto delle regole urbane (nei limiti di quanto richiesto dalle singole missioni), è utile cambiare sovente mezzo di trasporto e possibilmente munirsi di vetri oscurati. Ogni vettura 'recuperata' può godere infatti di rifiniture estetiche e meccaniche che ne modificano aspetto e prestazioni, incrementandone velocità, resistenza, manovrabilità o dotandola del Santo Graal di tutti i Vin Diesel in erba: il serbatoio di NOS.

Con l'eccezione del tuning dei mezzi, talvolta passaggio imprescindibile per l'evolvere della storia, l'esperienza subordinata all'avventura portante si presenta come semplici extra in-game. Le occupazioni opzionali sono molte ma di rado appaganti, se non sotto il profilo economico, il quale si riflette poi nella messa

La varietà delle missioni principali tocca anche vette originali. Oltre ai classici inseguimenti, non è negata una corsa sui tetti a bordo di una motocicletta né l'uso improprio di un bulldozer per propiziare un'evasione dal carcere. Alcune missioni prevedono anche soluzioni opzionali, nel caso si manchi l'obiettivo al primo passaggio



La New York di *Parallel Lines* è una città scarsamente affetta da cali di frame rate e quasi dimentica dei tempi di caricamento. Ideale per un soggiorno rilassante. Diversamente, la popolazione è poco caratterizzata, passiva e tendente a decessi poco appariscenti e per nulla appaganti

a punto delle auto e poco altro. Al canovaccio principale si affiancano corse su pista, gare cittadine illegali, sfide a tempo, riscossione crediti e persino una replica in tono minore del *Crazy Taxi* di Sega. La raccolta di 50 grandi stelle disseminate ovunque per la città, il cui recupero passa spesso per un'ingegnosa e spettacolare manovra automobilistica, chiude la rosa delle opzioni ludiche e permette di accedere a contenuti aggiuntivi.

Ma questi sono frizzi e lazzi, buoni per i collezionisti e certamente graditi come surplus. *Driver: Parallel Lines* vive però sul nastro di catrame, fra le auto in movimento e sotto il fuoco dei proiettili che fischiano e infrangono il parabrezza. Reflections ha imbastito un solido ed ammirevole modello di guida che avvolge il giocatore e calza alla perfezione su ogni veicolo: le carrozzerie dondolano sensuali sul loro baricentro e si lasciano portare in derapata assecondando le capacità del pilota e invitando ad azioni ardite, per quanto imprudenti. Sotto gli input di una guida capace e lucida, la vettura scorre sicura del cuore della città, affronta contromano il traffico di punta e sibila negli stretti vicoli che tarlano il reticolo stradale. Questo per quanto riguarda le vetture intonse e più performanti.

Tutt'altro discorso va fatto per i mezzi obesi, che trascinano il loro peso caricandone gran parte sui polpastrelli del giocatore, o per quelli danneggiati, che pretendono la brutale correzione della traiettoria di guida qualora una o più ruote siano a terra (o del tutto assenti). I ripetuti tamponamenti si ripercuotono tanto sul lato estetico, con ammaccature, cofani che abbandonano la sede e portiere che ciondolano esauste, quanto sul lato pratico della guida, che diventa bizzosa, se non improba.

Il gioco stesso preme e si fonda sul modello di guida e di danneggiamento, invitando alla tenzone automobilistica con missioni elaborate e non avare di nuove esperienze per il genere in questione. Gli inseguimenti sono un piacere snervante, il frontale un'evenienza sempre presente, il testacoda a seguito di una frenata possibile, il rischio di spalmarsi contro un platano probabile, l'intervento inopportuno della polizia un'algebrica certezza. In tutto questo, la città agisce e reagisce, sia disponendo stretti viottoli, che offrono una continua rilettura dello scenario urbano, sia sollecitando il fatale transito di un autotreno, proprio nel momento in cui si è appena azionata la nitro. È una città viva, chilometri quadrati di cemento e arterie d'asfalto che collegano i grandi centri, tangenziali sopraelevate che puntano suggestive al tramonto e sottopassi che grattano la pelle dura della city. È una New York, questa, che non si adagia sul prodigo frame rate e sull'orizzonte mirabilmente esteso per dirsi protagonista.

Parallel Lines non è esente da difetti, chiaro. L'estensione dell'urbe può essere sconfortante quando vanno percorsi interi quartieri da una missione all'altra. Le sottomissioni sono poco interessanti e ripetitive. La storia è godibile ma a tratti solo abbozzata. Eppure, questo *Driver* ha l'impagabile merito d'essere come un *Driver* dovrebbe: lesto, dinamico, giocoso, fracassone e seventies. Per una volta, gli errori dei padri sono rispediti al mittente.

1978 > 2006

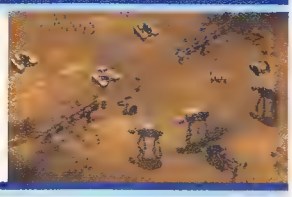
Driver: Parallel Lines **racconta la storia criminale di TK (The Kid) e lo fa con stile. Un doppiaggio che oscilla fra il buono e l'eccellente accompagna con tono disilluso filmati che pur non brillando in fattura si lasciano apprezzare per stile e fotografia peculiari. Pur ambientandolo in buona parte nella New York del 1978, Reflections si concede un originale e frizzante cambio di prospettiva, occorrente verso la metà del gioco, che proietta TK ai giorni nostri. L'evento impreziosisce l'esperienza ritoccando la routine ludica con macchine più docili e potenti, e restaura tanto il look del protagonista quanto i contorni cittadini.**

Nel garage è possibile conservare i veicoli preferiti, dalle vetture di lusso alle familiari, dai mezzi pesanti alle motociclette. Ciascuno può essere modificato sino ad ottenere veri e propri mostri su ruota, con tanto di carrozzerie aerografate

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

SISTEMA: PC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: LUCASARTS SVILUPPATORE: PETROGLYPH VOTO: 7 SU 10

Use the camera



Empire at War **è una grande messa in gioco della dimensione spettacolare della saga cinematografica, e la quantità di visuali disponibili ne è la prova. È possibile zoomare sull'azione fino al punto di vista dal terreno, oppure allargare il campo fino a poter controllare una vastissima porzione del territorio. A una certa altezza l'interfaccia utente scompare del tutto ai fini dell'illusione partecipativa. In aggiunta, una speciale modalità può trasformare la partita in uno show di carrellate cinematografiche. In alcuni casi le riprese riescono a combaciare bene con l'azione e offrono un'esperienza immersiva realmente notevole a chi sia provvisto di una adeguata configurazione hardware.**

Empire at War è uno strategico in tempo reale nel quale l'azione è costantemente divisa tra una fase tattica, ambientata nello spazio, e una di combattimento, che ha corso nello spazio o sulla superficie dei pianeti. La mappa è il luogo in cui prendono vita le opposte strategie di colonizzazione planetaria, attacco, approvvigionamento e in definitiva le cause dell'Impero o dei Ribelli, a una delle quali il giocatore è chiamato ad aderire. Ispirandosi in parte a giochi come *Battlestar Galactica*, *Empire at War* dispiega su questa mappa le sue coordinate tattiche, consentendo al Ribelle o al seguace dell'Imperatore di gestire le installazioni, gli eserciti, gli spionaggi interplanetari della Campagna Principale, accorpando le risorse costruite e smistandole di pianeta in pianeta.

Impero e Ribelli si distinguono per le diverse evoluzioni militari. Controllando le vaste risorse del primo, il giocatore potrà facilmente costruire milizie numerose e pianificare attacchi su larga scala, ma dovrà sopportare i continui saccheggi e boicottaggi dei Ribelli, una forza la cui entità non si mostra in maniera trasparente come quella dell'Impero, ma va individuata con l'aiuto di spie e infiltrati. La mappa è il luogo della tattica esplorativa, ma è sempre da questa che vengono intraprese le battaglie. I conflitti spaziali e terrestri sono accomunati dal fatto che i contingenti schierati sono limitati nel numero, e che le risorse sostitutive vengono sempre inviate quando le prime sono distrutte. Quelle terrestri somigliano a battaglie di *Command and Conquer* o *Age of Empires* in piccola scala, mentre quelle spaziali ne sono una derivazione più spettacolare.

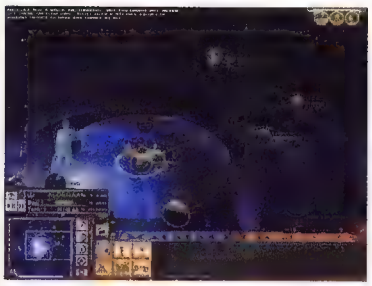
L'intero gioco è un'alternanza tra gestione delle risorse e discesa in guerra in tempo reale: una concezione interessante, che però si arena in parte sulla qualità del game design. Il problema di *Empire at War* è che sembra più strutturato come un adventure game dedicato ai fan della serie che non come un reale strategico. L'intera esperienza è più debitrice della spettacolarità delle visuali e dei suoni che non della solidità del sistema: in *Empire at War* si vince troppo spesso più per la quantità di uomini schierati che non per la capacità di sfruttarne le diverse abilità. La ragione sta nel fatto che, piegati ai racconti principali, i livelli si rivelano piccoli e inadatti a strategie avanzate. Ma anche muovendosi fuori dalla campagna per affrontare altre missioni ci si accorge che la vocazione esplicita di questo gioco è soprattutto quella di entusiasmare i fan della serie. È in questo senso che criticare *Empire at War* paragonandolo ai grandi del genere sarebbe sbagliato: il gioco è così spettacolare e avvincente da entusiasmare a tratti anche chi non ami particolarmente la sua ambientazione. I conflitti spaziali sono particolarmente ammirevoli, grazie alla quantità di effetti particellari e alla sensazione di potenza che ispira la distruzione di una stazione orbitale. Discorso analogo per le battaglie terrestri, dove è possibile spazzare via nemici con la Forza di Darth Vader o impiegando i distruttivi AT&T. Il tutto alternandosi tra le molte visuali o attivando la speciale modalità cinematografica.

Ora, l'epopea mediale dell'avventura western in salsa galattica di Lucas e soci è un fenomeno di adorazione popolare che in una trentina d'anni ha infestato e fatto convergere ogni mezzo di intrattenimento. 'Star Wars', poi, si colloca così perfettamente nella zona di incontro tra fantascienza, gioco di ruolo, cinema avventuroso e fascinazione tecnologica da poter essere considerato come un luogo tipico della cultura del geek medio. Ecco perché gli 'Star Wars-game' sembrano non bastare mai, nonostante quelli validi si contino sulle dita. *Empire at War* è tra questi ultimi, e farà impazzire i fan, perché riesce a mediare bene tra l'esigenza centrale dell'estetica e un equilibrato e funzionale saccheggio delle meccaniche di gioco delle varie, e più illustri, influenze a cui attinge.

Gli eroi sono dotati di abilità speciali e potenza superiore alla media. Inoltre, non possono essere uccisi in maniera definitiva. La presenza superomistica di un protagonista come Darth Vader tra le unità schierate in campo può facilmente determinare gli esiti di una battaglia

Le battaglie spaziali sono decisamente più spettacolari di quelle che avvengono sui pianeti. La qualità degli effetti e la mobilità dei mezzi offrono scorci di un'azione frenetica che si fa giocare ma anche ammirare

La varietà di mezzi e truppe è buona, e le fazioni hanno caratteristiche belliche molto diverse, ma un design orientato alla storia impedisce agli scontri multiplayer, sia su terra che nello spazio, di acquistare spessore



Qualunque sia il personaggio utilizzato, l'avvicinamento alle spalle del nemico offre la possibilità di un'uccisione silenziosa, con notevoli benefici in quanto a risparmio di munizioni

COMMANDOS STRIKE FORCE

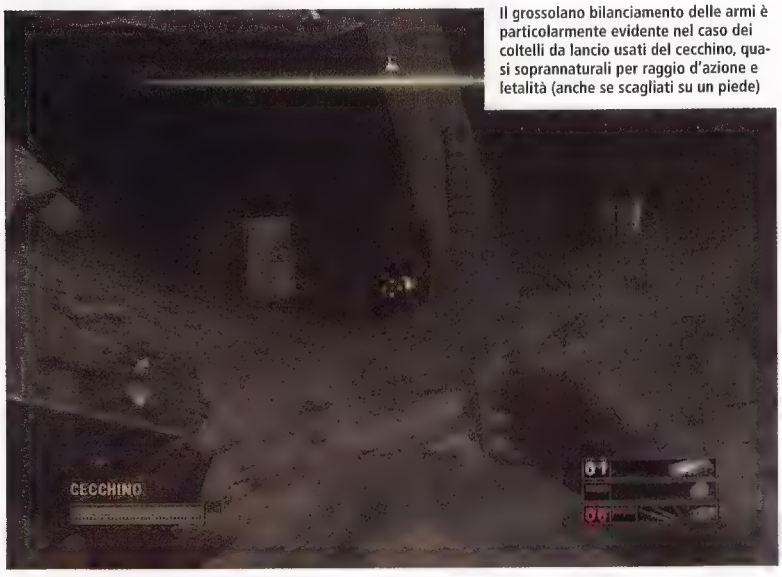
SISTEMA: PC (VERSIONE TESTATA), PS2, XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EIDOS SVILUPPATORE: PYRO STUDIOS
VOTO: 6 SU 10

Pyro Studios è una software house abitudinaria, avvezza da molti anni a galleggiare (con innegabile dignità) nel panorama degli sviluppatori di videogiochi strategici, panorama nel quale il primo, impegnativo e appassionante *Commandos* lasciò una vivida e profonda orma.

Raggiunto l'appagamento in un qualsivoglia ambito settoriale, ogni artista o creatore si trova di fronte ad una scelta: conservare la posizione ottenuta o rimettersi in gioco. Sarebbe crudele non riconoscere a Pyro un po' di rispetto, se non per l'esito, quantomeno per il coraggio della scelta intrapresa: *Commandos* in prima persona è infatti un'idea logica, intuita e in qualche misura auspicata da chiunque abbia familiarità con la serie, ma tutt'altro che priva di rischi e di incognite. Come conservare la struttura puzzle-based della serie in una formula ludica che da sempre favorisce la frenesia e il rambismo? Come limitare la dispersività insita nella gestione diretta di molti personaggi tanto diversi, senza la chiarezza d'insieme garantita dalla visuale strategica? Pyro dimostra senz'altro di avere riflettuto sul punto, e di essersi concordemente dedicata ad una radicale operazione di snellimento: i personaggi sono ridotti a tre, le conseguenze della scoperta da parte dei nemici, un tempo catastrofiche, sono ora mitigate e la rigidità dei ruoli risulta attenuata, consentendo ad ogni personaggio di darsi saltuariamente al fragging giocondo e spensierato.

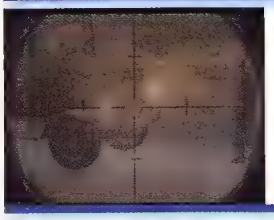
Le buone intuizioni naturalmente non bastano: Pyro è temuta condottiera nel campo degli strategici, ma nel campo degli FPS è sfavorita quanto lo era sui mari un Bonaparte di fronte a Nelson. E, per citare un Nelson a caso, *Call of Duty 2* di Infinity Ward rovescia sui glutei di Pyro Studios una maschia e fiera raffica di cinghiate. Estetiche, artistiche e di altro genere. *Commandos Strike Force* si presenta infatti con filmati privi di sincronizzazione labiale, con animazioni sommarie e imprecise, con un sonoro largamente deficitario e con un motore grafico semplicemente inadatto ai tempi. Ma non solo di forma si tratta: il prodotto di Pyro sembra vivere nel costante terrore di negare agli appassionati di FPS l'istintività alla quale sono abituati, dimenticando con quanta facilità il mercato si sia dimostrato capace di accogliere prodotti più ibridi o sperimentali quali *Rainbow Six* od *Operation Flashpoint*. Vittima di questa preoccupazione, riesce sì nell'intento di rendere fluida e mai ostacolata la prosecuzione nel gioco, ma accetta nel contempo (quantomeno nelle modalità 'facile' e 'normale') di vedere relegato il pieno sfruttamento delle funzioni tattiche a mero accessorio.

Questa frattura tra ambizioni e titubanze tende a ricomporsi nelle missioni in cui il giocatore impersona il personaggio più intrigante, ovvero la spia. La gerarchia delle uniformi, risalendo la quale il travestimento diviene più efficace, aggiunge un certo sapore alla routine infiltratoria, di per sé limitata ai consueti atti di sabotaggio ed eliminazione silente ai quali i fan di *Hitman* sono abituati da anni. È quantomeno un retaggio del tatticismo e del puzzle solving scritti a fuoco nel DNA della serie, e che Pyro sembra aver accantonato nella foga di misurarsi, sul loro campo, con i giganti del genere dello sparatutto bellico. E pur con tutte le attenuanti concedibili ad un esordiente, rimane netta la sensazione di un prodotto a tratti amatoriale (nella tecnica e nella narrazione), godibile più per la servile attitudine a piegarsi ad ogni forma di uso e abuso ludico del giocatore che per la riuscita riproposizione del suo storico pedigree.



Il grossolano bilanciamento delle armi è particolarmente evidente nel caso dei coltelli da lancio usati del cecchino, quasi soprannaturali per raggio d'azione e letalità (anche se scagliati su un piede)

I bronzi di Normandia



L'immobilità dei personaggi non direttamente controllati è una fastidiosa e irragionevole eredità degli strategici dai quali *Strike Force* è diretto discendente. In un contesto maggiormente dinamico e concitato quale quello tipico di un FPS, sarebbe stata auspicabile una almeno vaga facoltà di controllo e coordinamento dei propri compagni, o quantomeno un'intelligenza artificiale dignitosa, che li portasse ad evitare situazioni di eccessivo pericolo per se stessi o per la missione.

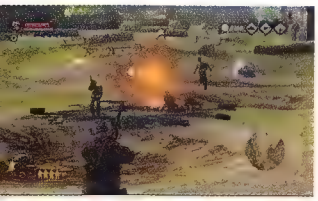
Le aree finali del gioco, più ariose e ludicamente fertili, rendono più interessante e ricca di opzioni l'attività di cecchinaggio, con nemici appostati in ogni anfratto e bersagli assai poco collaborativi

THE OUTFIT

SISTEMA: 360 VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: THQ SVILUPPATORE: RELIC VOTO: 6 SU 10

The outfitters

Ogni missione prevede il raggiungimento di diversi obiettivi strategici, come arsenali, depositi di veicoli e antenne radio, tramite i quali sbloccare rispettivamente unità più potenti, carri armati ed attacchi aerei. Gli ultimi due offrono il potenziale offensivo più devastante ed è per questo che antenne e depositi di veicoli si trovano regolarmente verso la fine del livello: la scelta di game design potrebbe essere etichettata come oziosa, ma la superiorità dei mezzi in questione è tale da rischiare di sbilanciare seriamente il livello di difficoltà. Cosa che avviene con le basi catturate, che fungono da punto di respawn, permettendo al giocatore di ripartire con le medesime caratteristiche con cui c'è arrivato, consentendo un facile completamento di ogni missione.



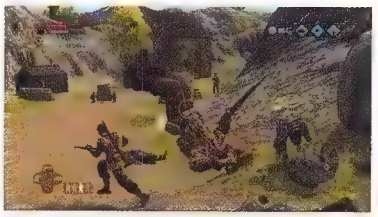
Le premesse alla base di *The Outfit* sembravano rassicuranti: al di là dell'apprezzabile curriculum dei suoi sviluppatori, le idee con cui i game designer di Relic speravano di farsi largo nel sempre più affollato genere dei giochi ad ambientazione bellica parevano fresche ed intriganti. Ma non tutto dev'essere andato come preventivato negli uffici della software house canadese e, nonostante un discreto ritardo rispetto alla prima data d'uscita annunciata, la sensazione è ancora quella di trovarsi di fronte a un titolo incompleto, con alcune caratteristiche di cui si intravede il potenziale ma senza quell'appeal in grado di renderne memorabile l'esperienza.

Come già accennato in sede di anteprima (**VG**18), la novità più eclatante di *The Outfit* è rappresentata senza dubbio alcuno dall'opzione Destruction on Demand, sistema grazie al quale richiedere il supporto aereo dei propri alleati, previa elargizione di quelle Field Unit guadagnate massacrando i soldati nemici. Quest'aiuto si traduce generalmente nell'arrivo paracadutato (e alquanto poco spettacolare, nonostante la sola idea possa far pensare altrimenti) di armi e munizioni, ma può anche consistere in ben più utili bombardamenti aerei.

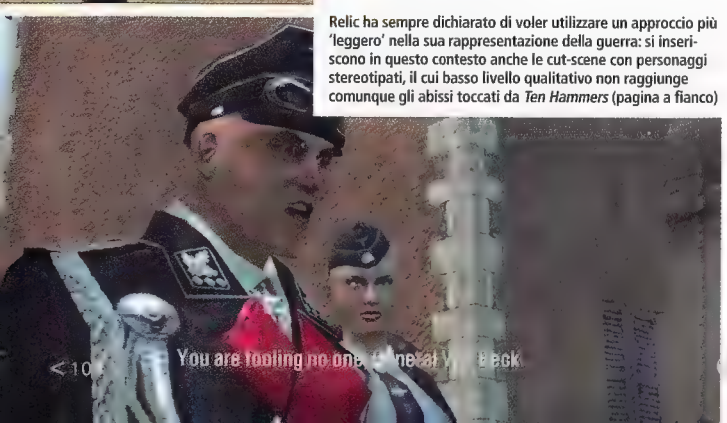
Concettualmente il DoD parrebbe una scommessa sicura: nella continua ricerca di quel bilanciamento fra strategia e azione che rappresenta ancora oggi il Sacro Graal per molti sviluppatori di war game, l'opzione sembra in grado di fornire spessore a un titolo che, nonostante i trascorsi di Relic nel genere RTS, rimane essenzialmente un gioco d'azione in cui correre e sparare a manetta. Eppure qualcosa non funziona: gli attacchi orchestrali, a cui il DoD dovrebbe teoricamente fare da apripista, si riducono spesso a incursioni solitarie, in cui il ruolo dei propri compagni non è altro che quello di comparse non pagate. Una pecca che risulta particolarmente evidente nelle sezioni a bordo dei (numerosi) veicoli a disposizione del giocatore, con il proprio avatar impegnato nel doppio ruolo di autista e cecchino, nonostante la presenza di quattro soldati a bordo, data l'impossibilità di lasciare il comando del mezzo all'IA. Anche nelle fasi più convulse, quando si è riusciti ad accumulare quei punti necessari per scatenare la distruzione che dà il nome al DoD e ci si trova a fronteggiare i nemici più ostici, puntualmente piazzati a fine livello, non si può fare a meno di notare come il caos sia in realtà pianificato a tavolino, con i giocatori più esperti che non faticheranno a trovare il corridoio in cui infilarsi e grazie al quale procedere il più velocemente possibile al completamento della missione.

A lasciare l'amaro in bocca è la consapevolezza che il DoD possa davvero funzionare, come testimoniato dalla bontà dell'interfaccia utente (con un menu circolare di facile consultazione) e, soprattutto, da quelle fasi difensive in cui il supporto aereo diventa la discriminante fra vivere e morire: in *The Outfit* non c'è niente di più gratificante che trovarsi assaliti da orde di soldati nazisti e pianificare la difesa grazie a cannoni anticarro e postazioni di cecchinaggio. E se l'IA nemica è quanto meno opinabile (con i veicoli tedeschi che si imbattono regolarmente in traiettorie suicide), tutto migliora nella sezione multiplayer, con una pletora di mappe per sfide o partite in cooperativa dal sapore assai più gustoso di quelle sciape in solitario. Ma l'amaro in bocca rimane, anche in virtù di una realizzazione tecnica che non rende affatto giustizia al potenziale hardware di 360.

Ogni missione presenta una serie di obiettivi secondari: tali obiettivi a tempo, dalla difficoltà media ragguardevole, sono regolarmente incentrati sulla distruzione di elementi nemici o sulla protezione di risorse proprie



Il sistema di controllo dei veicoli, con i due stick a gestire movimenti e puntamento, è piuttosto impreciso: la lentezza pachidermica dei carri armati permette di chiudere un occhio, ma con jeep e semicingolati gli improperi all'indirizzo di Relic arrivano regolarmente



Relic ha sempre dichiarato di voler utilizzare un approccio più 'leggero' nella sua rappresentazione della guerra: si inseriscono in questo contesto anche le cut-scene con personaggi stereotipati, il cui basso livello qualitativo non raggiunge comunque gli abissi toccati da *Ten Hammers* (pagina a fianco)

I carri Bradley sono talmente rari che non potrete fare a meno di emettere un urlo di gioia quando inizierete ad intravederne uno e vi beerete del suo scintillante cannone da 25mm. Nei primi livelli il mezzo è praticamente invincibile, ma con l'avanzare del gioco saranno diversi i razzi che lo prenderanno di mira

I compagni feriti possono essere trasportati dal resto del team, che perderà in velocità. È anche possibile abbandonarli brutalmente sul campo di battaglia, ma ignorare i loro improperi e le loro urla non è facile, soprattutto nell'ambiente rimbombante del livello del mercato

Le cortine fumogene sono fondamentali, specie nei livelli avanzati, quando superare un angolo senza una nebbia in stile Pianura Padana a proteggere il proprio team significa esporlo con assoluta certezza al fuoco dei cecchini e dei lanciarazzi

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

SISTEMA: XBOX (VERSIONE TESTATA), PC, PS2 VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: THQ SVILUPPATORE: PANDEMIC STUDIOS VOTO: 7 SU 10

Dopo qualche partita a *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers*, è impossibile non percepire la rassegnazione con cui Pandemic ha accettato di annacquare la meccanica alla base di *FSW* per accontentare tutti coloro che hanno trovato eccessivamente frustrante il titolo THQ. Le concessioni in questo senso sono numerose, prime fra tutte la possibilità di controllare dei mezzi corazzati con cui superare impunemente la fanteria che popola i livelli iniziali e quella di sparare in prima persona, con modalità ed esiti diversi a seconda della specializzazione del soldato prescelto.

Superato l'impatto disorientante con un titolo il cui prequel spiccava dalla massa proprio per la rigidità delle sue regole, rassicura comunque scoprire come il nocciolo del gioco in fondo non sia cambiato di molto, con una forte impronta strategica a farla ancora da padrona e col processo di avanzamento pachidermico fra un riparo e l'altro gratificante come in passato (sempre che in passato l'abbiate trovato gratificante, in caso contrario difficilmente *Ten Hammers* riuscirà a farvi cambiare opinione sul franchise). Sebbene possa sembrare un paradosso in virtù di quanto detto finora, la componente tattica si può anzi dire aumentata: nel tentativo di garantire maggiore libertà al giocatore, le quattro unità a disposizione possono ora essere accorpate in due team, con il primo a dare ordini al secondo e viceversa, aprendo quindi una pletora di opzioni a disposizione degli utenti più cerebrali.

Le quattro unità distinte, raggruppabili in due team mediante i tasti Bianco e Nero, aprono al giocatore una scelta di strategie ben più ampia di quella del prequel. Le squadre possono ora impartirsi comandi fra loro, il che rende gli spostamenti di gruppo assai più semplici

Nel primo *Full Spectrum Warrior* il desiderio di offrire situazioni credibili portava sovente a missioni monotone e ripetitive. *Ten Hammers* è decisamente più vario, con imboscate e cecchini nemici a tenere sempre alta la soglia d'attenzione anche (anzi, soprattutto) quando non c'è nessun avversario in vista. Livello dopo livello si impara così ad entrare nella testa del nemico (e dei level designer), ed è impossibile nascondere la propria soddisfazione nello scegliere inconsciamente il lato migliore di un banchetto di frutta o di un'auto parcheggiata da usare come copertura.

Il rovescio dalla medaglia di una maggiore dinamicità nelle situazioni di gioco è rappresentato dalla consapevolezza che sia impossibile sopravvivere solo grazie alle proprie forze (e alle proprie armi): la prima volta che si incappa in un'imboscata con tanto di mitraglietta ad accogliere Alpha e Bravo non esistono santi a cui votarsi e solo la consapevolezza dell'esistenza di un simile evento rende possibile sopravvivere nelle partite successive (annullando però l'effetto sorpresa). Un difetto a cui si unisce la bizzarra scelta di assegnare la richiesta di supporto aereo allo stesso controllo deputato per il cecchinaggio, col risultato che troppo spesso si finirà per riversare una quantità inusitata di bombardamenti sulla testa di un poveraccio nascosto dietro un bidone. E pollice verso anche per la telecamera, che troppo spesso tende a girarsi verso una direzione casuale nel passaggio dal team Alpha a quello Bravo, disorientando il giocatore in momenti spesso critici.

Il potenziale di *Ten Hammers* è però interamente ravvisabile in multiplayer (con supporto fino a 8 giocatori su Xbox e la metà su PlayStation 2, caratteristica che da sola dovrebbe essere sufficiente ad indirizzare i fan della serie), dove sia i match in cooperativa che le sfide riescono a coinvolgere ben più di quanto accada con gran parte dei titoli bellici attualmente presenti sul mercato, e dove le falle di un'IA non proprio affidabile possono essere bellamente ignorate.

B-movie

Il tentativo di Pandemic di staccarsi dal realismo esasperato per tentare un approccio più improntato alla narrazione tocca livelli di indecenza paradossali durante le cut-scene: qui il sergente Daniel Daniels (!) si dispera per la morte dei propri compagni con una credibilità che nemmeno l'Alberto Tomba dei bei tempi e mostra alla popolazione locale quanto sia generoso l'esercito statunitense insegnandole come giocare a baseball. La caratterizzazione di tutti i personaggi presenti in *Ten Hammers* abusa di cliché, facendo leva sugli stereotipi che contraddistinguono ogni nazionalità (con gli americani, ad esempio, pronti a scambiarsi dei cinque gioviali dopo aver ammazzato una squadra di ribelli).

BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WWII

SISTEMA: 360 (VERSIONE TESTATA), PC, XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: UBISOFT SVILUPPATORE: INTERNO (UBISOFT ROMANIA) VOTO: 5 SU 10

Assi dei cieli

L'azione sulla croce direzionale permette di assegnare comandi ai propri compagni di squadriglia. Oltre a quelli generici di attacco e difesa, figurano due novità interessanti come lo 'scudo' (un compagno si frappone tra il proprio aereo e quello nemico eventualmente in coda per dirottarne su di sé l'attenzione) e l'attacco dell'asso (grazie al quale il collega più abile entra in una sorta di modalità berserk dei cieli). Il meccanismo funziona abbastanza bene, ma l'apparente invulnerabilità dei wingman spinge ad abusare del loro zelante sostegno.

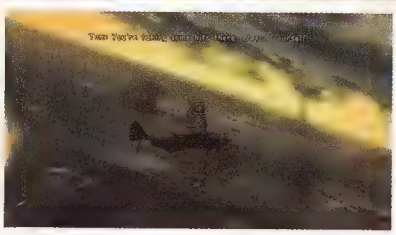
Magari è di tendenza in Romania, ma oltre ad essere unanimemente riconosciuto come uno dei più brutti mai concepiti, il set di caratteri Comic Sans MS impiegato per i messaggi a video di *Blazing Angels* è come un paio di baffi fucsia scarabocchiato sotto il naso della Gioconda. Il danno arrecato alla qualità artistica generale è persino più grave di quello prodotto dalle incertezze del motore grafico, da un lato agile nel disegnare fino ai rispettivi orizzonti le foreste di palazzi di capitali europee come Londra e Parigi e dall'altro incapace di reggere tutti i suoi fotogrammi in scenografie meno appariscenti. E quando il muso dell'aereo volge verso il cielo, l'improvvisa e momentanea impennata a 60fps trasforma il giro della morte in una metafora acrobatica del tira e molla.

Non che *Blazing Angels* sia avaro di meraviglia. I filtri grafici sono impiegati egregiamente per dare all'alba la sua nebbiosità e al tramonto il suo calore, e la patina antichizzante è un bel tocco. Sebbene discutibile circa le sue ripercussioni sul gameplay, la leggera dissolvenza nel blur, l'adombramento periferico e il tremolio della scena innescati dal fuoco delle mitragliatrici avvicina l'estetica del dog-fighting di *Blazing Angels* a quella dei documentari dell'epoca. Almeno finché non interviene il Comic Sans.

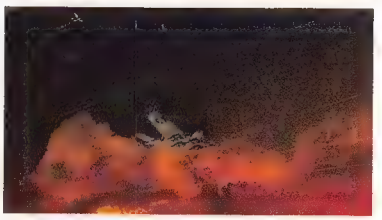
Se il design delle missioni non brilla per inventiva prevedendo la consueta alternanza di obiettivi in volo o a terra o in mare, ciò che delude è la terrificante approssimazione del loro svolgimento, delle istruzioni sul da farsi e del criterio adottato nel giudicare le performance del giocatore a fine operazione. Può capitare ad esempio di avere l'ordine di abbattere un gruppo di caccia giapponesi in fase di decollo quando di fatto il loro decollo è già avvenuto, o di proteggere obiettivi sensibili da attacchi così soverchianti da impossibilitare una piena riuscita dell'impresa. Il ranking attribuito a fine missione, infine, sembra calcolato in maniera completamente arbitraria, il che non è bello quando lo sbloccaggio di aerei extra è subordinato al giudizio ottenuto.

Il sistema di controllo non segue gli standard del genere per ragioni che non sembrano andare oltre la mera volontà di 'farlo strano'. Tanto il rollio quanto l'accelerazione e la decelerazione sono assegnati allo stick destro, a seconda che lo si orienti sull'asse orizzontale o verticale rispettivamente. La virata, invece, è come da tradizione comandata attraverso lo stick sinistro, ma non permette di inclinare l'aereo oltre i 90°, né di stringere l'arco tirando a sé la levetta (in questo caso l'aereo tende semplicemente a rialinearsi all'orizzonte). In pratica funziona un po' come il sistema di controllo semplificato disponibile nella serie *Ace Combat*, con la differenza che *Blazing Angels* non prevede quello simulativo (a meno che l'intenzione degli sviluppatori non fosse quella di combinare l'uso delle due levette per ottenerlo, pratica ovviamente scomodissima).

Qualche bug sparso (ormai quasi una costante della prima produzione per 360) ed un sonoro stranamente timido considerata la modesta insonorizzazione degli abitacoli in voga sugli aerei degli anni '40 chiudono il rapporto di **Videogiochi** su *Blazing Angels*. Ovviamente redatto in Comic Sans MS.

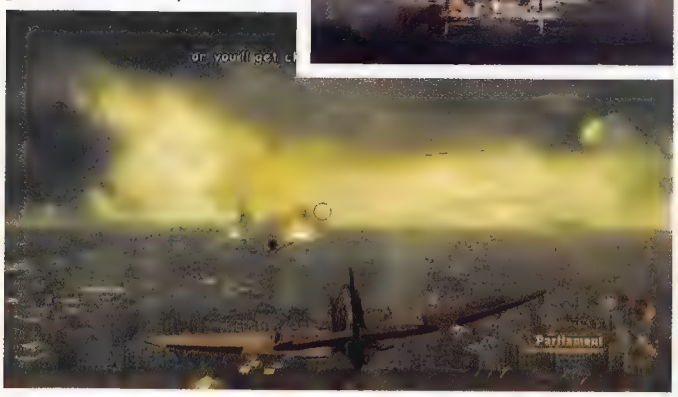


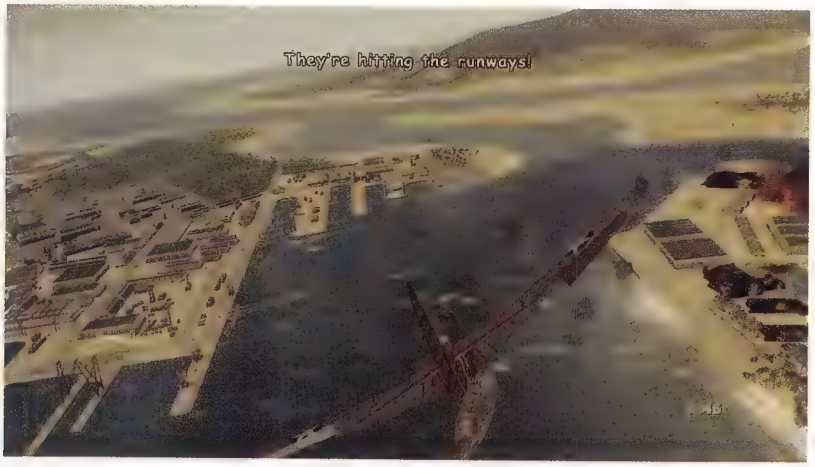
Nell'ovvia mancanza di un radar, il pedinamento del bersaglio passa per l'agganciamento dell'inquadratura su di esso. Come negli ultimi *Ace Combat*, con la differenza che qui non è pratica facoltativa, ma essenziale



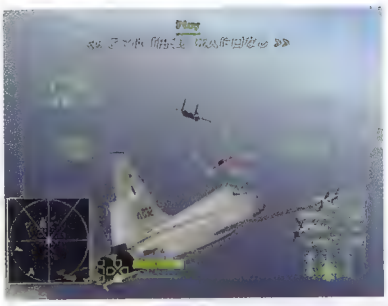
Il numero di bersagli in volo può essere impressionante, e il caos che ne consegue anche. Peccato che la letargia delle manovre indotta dal limitato sistema di controllo non aiuti a sentirsi partecipi del caos

Miracolose proprietà di autoriparazione permettono al giocatore di prolungare la propria permanenza nei cieli infuocati di *Blazing Angels* premendo una sequenza di tasti mostrata a video. È una buona trovata, ma non supplisce al fatto che la fusoliera subisca danni senza che il giocatore se ne senta responsabile





La realizzazione delle nuvole è convincente, ma migliorabile. Volare durante un furioso temporale, portarsi sopra la coltre di nubi e trovare il sole è un'esperienza esaltante



La presenza di un solo compagno d'ala, senza per giunta la possibilità di scegliere quale aereo fargli pilotare, è un'ulteriore semplificazione rispetto al prequel. Tuttavia il wingman in *Ace Combat Zero* non si limita a far finta di lavorare, e il suo giusto impiego può essere determinante soprattutto ai livelli più avanzati di difficoltà

ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR

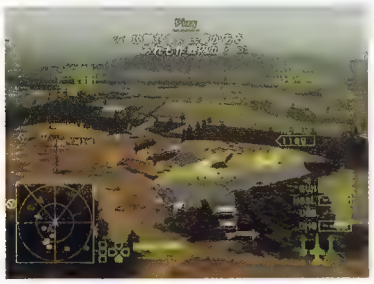
SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: NAMCO SVILUPPATORE: INTERNO
VOTO: 7 SU 10

Ogni volta che una generazione di hardware si appresta a cedere il passo alla successiva, quei franchise la cui strategia commerciale è basata su un elevato numero di uscite spesso tirano anzitempo i remi in barca. Visti i gravosi preparativi per imbandire la nuova tavola tecnologica, la tendenza è infatti quella di riservare all'ultimo capitolo prima del quantum leap un trattamento di fredda cortesia. Ciò conduce a impianti di gioco che non godono di particolari innovazioni, ma che anzi registrano talvolta una marcata semplificazione. A livello narrativo vi è poi la tendenza a rifugiarsi in comodi prequel, o comunque in sottotrame slegate dalla storia portante. Le capacità tecniche e l'esperienza maturate negli anni su una piattaforma, quindi, si concretizzano alla fine in prodotti di seconda scelta, che quando va bene si chiamano *SSX4*, *Ratchet Gladiator*, *Resident Evil 3: Nemesis*, o *Ace Combat Zero*.

Un'inchiesta giornalistica dedicata al conflitto avvenuto 15 anni prima dei fatti riportati in *AC5* è il pretesto narrativo che muove le vicende del corrente capitolo. Nei panni del mercenario Cipher, il giocatore partecipa ad una moderna allegoria della Seconda Guerra Mondiale attraverso 18 missioni, di cui solo 4 veramente memorabili, e alcuni filmati integrativi. Questi ultimi, oltre ad essere presenti in minor numero rispetto al prequel, sono interpretati da attori veri; viene pertanto meno la grandiosa computer grafica del capitolo precedente. A proposito di remi in barca.

Dove Namco non ha stretto il cordone della borsa è invece nella resa grafica, che segna un ulteriore passo di avvicinamento della serie verso il fotorealismo. La bellezza degli scenari è senza mezzi termini commovente, e trova il suo picco nella realizzazione delle catene montuose. Sebbene l'illusione di 'esserci' tenda inevitabilmente a scomparire ogni volta che si scende al di sotto di una certa altitudine, una serie di effetti sonori, come le sirene della contraerea e le campane delle chiese, contribuisce tuttavia a mantenere sospesa l'incredulità anche durante i voli radenti.

La variazione più vistosa nel gameplay risiede nell'introduzione della Ace Style Gauge (vedi box), ma la modifica che maggiormente incide sull'impianto di gioco è anche la meno appariscente: è stata quasi dimezzata la distanza massima di attivazione del target lock per i missili standard. Di conseguenza, il giocatore dovrà portarsi molto più vicino al nemico se vorrà abbatterlo. In caso di bersagli terrestri, questi potranno finalmente giocare la carta della contraerea con concrete possibilità di andare a segno, mentre per quelli volanti sarà invece più difficile agganciare il bersaglio, e più facile che il missile a quel punto lanciato vada a segno.

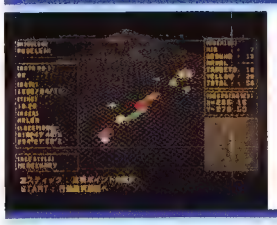


L'ottimo impianto di illuminazione, ereditato da *Ace Combat 5*, fa il suo dovere nonostante la scarsità di superfici acquatiche riflettenti (*Ace Combat Zero* è ambientato quasi interamente nell'entroterra)

Per quanto riguarda gli aerei nemici è tuttavia necessario un distinguo. I caccia d'ordinanza, presenti in gran numero, sono talmente imbelli che perfino il compagno d'ala riesce ad abbatterli. La posta in gioco è alzata dagli stormi d'elite che fanno capolino di tanto in tanto e che offrono un interessante livello di sfida. Portarsi in coda ad uno di questi aerei, oltre a non essere un'operazione semplice, provoca la reazione repentina di un altro membro della squadriglia nemica, in difesa del compagno. Abbattere un caccia d'elite, soprattutto ai livelli superiori di difficoltà, genera un appagante senso di esaltazione che riesce a far riaffiorare tutto il fascino di questa serie.

Nonostante alcuni spezzoni di gioco veramente pregevoli e una realizzazione tecnica maestosa, agli occhi di un appassionato *Ace Combat Zero* si diversifica troppo poco dal capitolo precedente, e al tempo stesso non ha valori di produzione tali da proporsi come un buon punto di partenza per chi non conosce la serie. Lungi dall'essere un prodotto mediocre, *ACZ* è bravo ma non si applica. Questa volta i remi in barca potrebbe tirarli anche il giocatore.

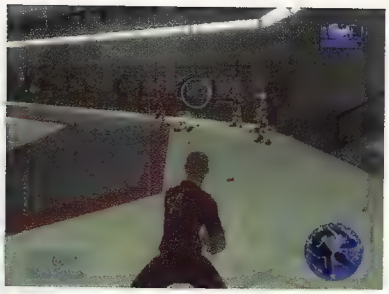
Ace Style



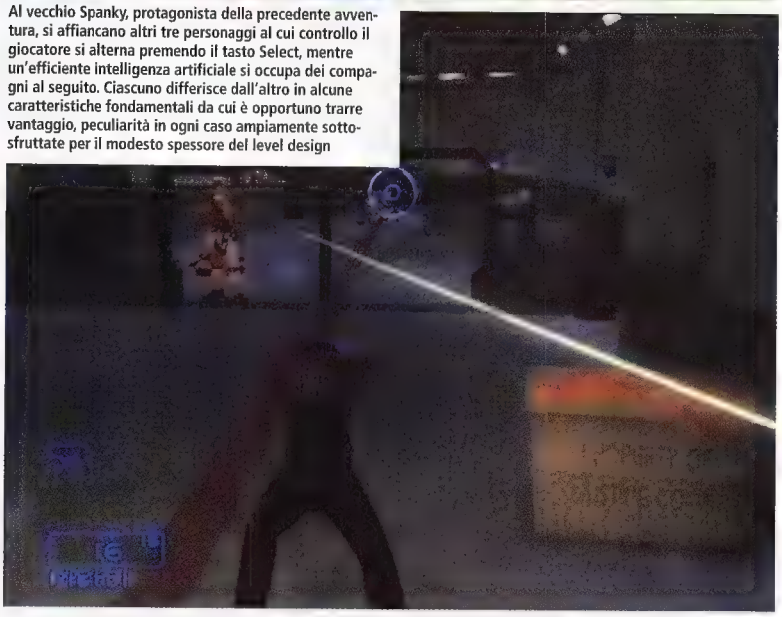
L'Ace Style Gauge giudica e classifica il giocatore in una tra le categorie mercenary, soldier, knight. La catalogazione è stabilita in base al numero di bersagli non convenzionali abbattuti. Ad esempio, distruggere un aereo nemico danneggiato che sta battendo in ritirata, oppure una fabbrica piena di civili, sposta l'ago della bilancia verso la definizione di mercenario. Questa scelta etica incide sul tono con cui wingman e nemici si rivolgono al giocatore, e provoca la comparsa di alcuni stormi d'elite piuttosto che altri. L'Ace Style non è determinato tuttavia dall'abilità nel distinguere gli obiettivi, bensì da un atto di volontà: è sufficiente infatti decidere se bombardare o meno i bersagli che l'HUD rappresenta in giallo.

STATE OF EMERGENCY 2

SISTEMA: PS2 VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: SOUTHPEAK INTERACTIVE SVILUPPATORE: DC STUDIOS VOTO: 5 SU 10



Al vecchio Spanky, protagonista della precedente avventura, si affiancano altri tre personaggi al cui controllo il giocatore si alterna premendo il tasto Select, mentre un'efficiente intelligenza artificiale si occupa dei compagni al seguito. Ciascuno differisce dall'altro in alcune caratteristiche fondamentali da cui è opportuno trarre vantaggio, peculiarità in ogni caso ampiamente sottosfruttate per il modesto spessore del level design

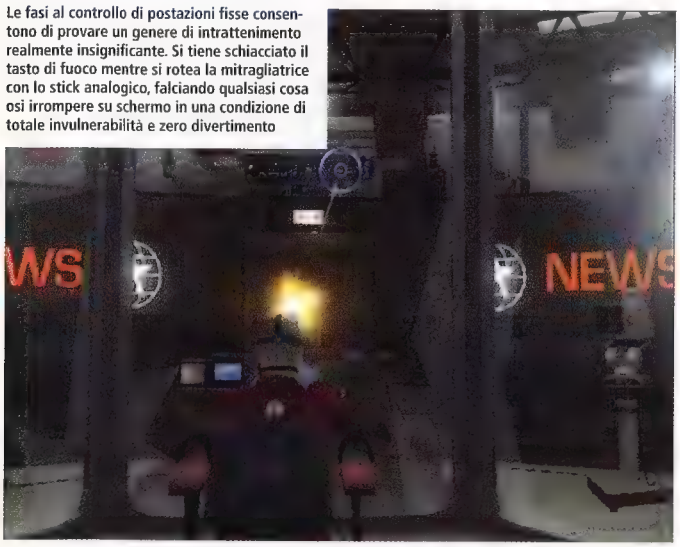


Azione incontrollata

L'imprecisione dei comandi fa sì che le situazioni più appaganti risultino quelle in cui non è richiesta buona mira, in particolar modo nel corso delle stragi indiscriminate. E non è un caso se la modalità Arcade, incidentalmente un valore aggiunto all'esperienza, finisce al contrario per rappresentare quella maggiormente svagante perché più vicina agli istinti distruttivi che il gioco sa risvegliare. In essa vengono proposte sfide di vario genere basate sulle situazioni malamente amalgamate nella modalità principale (cecchinaggio, mitragliamento e così via), ma più intense perché sfrondate di superflue velleità narrative.

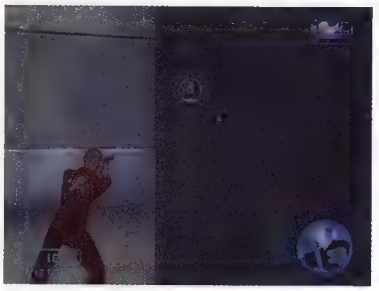
Per chi ha conosciuto il prequel, i primi minuti trascorsi con *State of Emergency 2* provocano una straniante sensazione di smarrimento. Laddove nel prequel scatenare e promuovere la rissa immetteva combustibile in un meccanismo di gioco votato alla mietitura indiscriminata dei nemici che a decine transitavano per lo schermo, *State of Emergency 2* si allontana da quel modello per avvicinarsi ad un più tradizionale sparatutto in terza persona con elementi adventure. La devastazione continua ad essere il motore dell'azione, ma i pugni vengono rimpiazzati dal fragore delle pallottole. Ad onor del vero, momenti in cui regna il trambusto non mancano. Durante una fuga dal carcere in cui è rinchiuso, uno dei protagonisti libera progressivamente orde di detenuti che si riversano disordinatamente nell'area di gioco. L'anarchia è però più apparente che effettiva dal momento che i personaggi si limitano a rimbalzare per ogni dove come schegge impazzite prive di consapevolezza. Di quando in quando è possibile osservarli impegnati in brevi colluttazioni, ma per il giocatore la loro presenza si risolve in un fuggi fuggi collettivo dal valore poco più che coreografico, frapponendosi come schermatura tra l'alter ego digitale e i suoi avversari.

Le fasi al controllo di postazioni fisse consentono di provare un genere di intrattenimento realmente insignificante. Si tiene schiacciato il tasto di fuoco mentre si rotea la mitragliatrice con lo stick analogico, falciando qualsiasi cosa osi irrompere su schermo in una condizione di totale invulnerabilità e zero divertimento



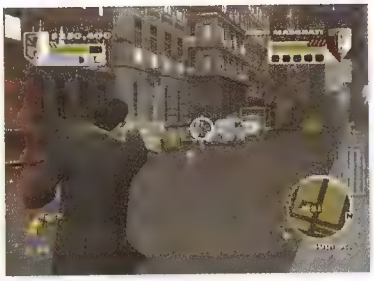
Sebbene totalmente inverosimile nei contenuti, l'impianto narrativo serve qui non a fornire coinvolgimento emotivo, ma come propellente per allestire una gran varietà di situazioni di gioco all'interno di un melange che alterna, sovrapponendole fittiziamente, furiose sparatorie a infiltrazioni stealth (con una netta preferenza a favore delle prime). Lo stealth è di fatto ridotto ad una pratica raramente preferibile al confronto aperto, a meno che il ricorso non venga imposto dall'alto. Come quando si rende necessario ricorrere al fucile di precisione per abbattere cecchini posti a grande distanza o approfittare della facoltà di sporgersi lateralmente per sbarazzarsi delle letali mitragliatrici con telecamera restando al sicuro fuori dal loro campo visivo. L'abilità manuale o intellettuale richiesta per avere ragione dei numerosi livelli di gioco è virtualmente inesistente. Muoversi e colpire rapidamente è l'unico comandamento a cui attenersi. Le difficoltà originano semmai dalle falle del game design. Si è sovente costretti a rifare porzioni di livelli ad nauseam semplicemente perché gli autori non hanno avuto la premura di fornire chi è chiamato a confrontarvisi delle conoscenze adeguate per superarli, disegnando un sistema massicciamente imperniato sulla cieca sperimentazione. Se la fortuna non aiuta, sbagliando s'impara, ma nel caso dei videogiochi, raramente ripetere giova al divertimento, specie se i motivi di gratificazione personale alla fine del tunnel sono pochi e di scarso valore.

Come da regolamento per ogni produzione intimamente mediocre, si è cercato di arricchire trasversalmente l'esplorazione a piedi (che già di per sé ricorre alla frammentazione in minieventi come pratica diversificante) aggiungendo missioni alla guida di veicoli quali carri armati, elicotteri e motoscafi, condotte al limite dell'ingiocabilità per l'infelice mediazione di controlli che definire tali rappresenta già di per sé un eufemismo. Si tratta tuttavia di eventi marginali che non accrescono o danneggiano il valore complessivo dell'azione principale.



La regia virtuale si dimostra quasi sempre all'altezza della situazione, ma è talvolta intralciata dalla presenza di ostacoli visivi eccessivamente prossimi al punto di vista del giocatore. Evidentemente DC Studios ha saltato a pié pari gli ultimi dieci anni di storia del videogioco, da quando cioè *Mario 64* ha mostrato al mondo i benefici delle trasparenze

Questo è forse un titolo a cui le aggiunte hanno sottratto potenzialità. Se DC Studios avesse puntato sui punti di forza del sistema di gioco, rafforzandone i contenuti in favore della devastazione schietta, *SoE2* avrebbe probabilmente potuto ambire ad una piena sufficienza. Le sofisticazioni apportate generano invece un miscuglio pretestuoso e raffazzonato di cliché già visti altrove e in forma migliore.



La NY d'epoca ricreata da EA è sufficientemente particolareggiata, e probabilmente fedele alla controparte reale, ma totalmente priva di fascino. Il grigio-giallastro è il colore dominante. Un migliore uso dell'illuminazione ambientale e l'inserimento di un filtro antichizzante più efficace le avrebbero sicuramente donato maggiore personalità. Problemi a cui si sommano quelli di un frame rate in costante affanno

IL PADRINO

SISTEMA: 360, PC, PS2 (VER. TESTATA), PSP, XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EA SVILUPPATORE: INTERNO
VOTO: 6 SU 10

Il lungo periodo di gestazione de *Il Padrino* è parso ad un certo punto metafora del viaggio del Titanic verso il suo fatale incontro con l'iceberg. Poco dopo l'annuncio del gioco, il regista Coppola ha disconosciuto la produzione EA tacciandola di banalizzare le tematiche del film. In seguito sono arrivati i ritardi e i problemi di sviluppo, quindi la diffusione di immagini promozionali inficiate da grossolane imperfezioni grafiche. Un pesante alone di scetticismo e pregiudizio ha circondato il lancio di quello che si temeva potesse diventare l'*E.T.* del nuovo millennio. Ma è un'etichetta che il gioco si scrolla lentamente di dosso man mano che ci si addentra nelle sue dinamiche.

Il Padrino è a tutti gli effetti un clone di *GTA* ad ambientazione mafiosa, e non si scosta nelle sue direttive generali dalla consolidata regola dell'alternanza tra esplorazione, guida e sparatorie sancita dal paradigma Rockstar. Ma un'analisi più approfondita dimostra che EA ha intrapreso una via leggermente diversa rispetto a quella battuta dal capostipite concettuale. Il tema centrale di *San Andreas* è la scoperta di un mondo visto attraverso gli occhi di chi combatte una battaglia personale ai margini del sistema. Ne *Il Padrino*, il mondo di gioco è da subito completamente esplorabile, gli ambienti sono meno ampi e non nascondono bizzarri mini giochi extra. Lo scopo ultimo è piuttosto la dominazione del territorio, passando per una lenta ascesa all'interno dei ranghi mafiosi e una metodica conquista delle attività economiche della Grande Mela.

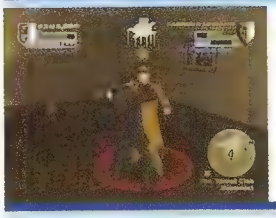
I diversi quartieri di quest'ultima sono controllati da famiglie mafiose il cui potere si estende in proporzione alla quantità di attività commerciali controllate. Sebbene sia presente una modalità principale che ripercorre le vicende del film, si scopre ben presto che questa rappresenta meno della metà dell'esperienza complessiva. Il proprio alter ego si presta alla famiglia Corleone usandola come trampolino di lancio verso il comando totale della città. La scalata verso il vertice della gerarchia criminale passa quindi per una lotta isolato per isolato mirata al controllo di tutti i locali e i negozi di Brooklyn, Little Italy, Midtown, Hell's Kitchen e del New Jersey, a cui si aggiungono gli assalti alle residenze delle famiglie rivali e l'eliminazione dei nodi nevralgici dei loro affari. Gli attacchi agli esercizi commerciali gestiti dai rivali si concludono con l'opera di intimidazione del responsabile mirata a fargli accettare le proprie richieste. Ogni sgarro alle fazioni avverse causa l'accumulo di risentimento in queste ultime, che sfocia periodicamente in guerre tra clan da vincere con la corruzione dell'FBI o con azioni di forza, pena la perdita di alcuni negozi dalla propria sfera di influenza.

Allungare i propri artigli su New York e vedere gli introiti settimanali del racket crescere esponenzialmente è gratificante, ma perde attrattiva piuttosto in fretta. La corsa al potere si trasforma presto in semplice routine, e richiede ore e ore di gioco spese ad assalire locali ed edifici armi alla mano, in una sequela interminabile di scontri a fuoco di breve durata e poveri di gratificazioni. Una vittoria della quantità sulla varietà che svilisce il comunque apprezzabile tentativo di trasporre in un gioco di azione le dinamiche che governano il mondo criminale.

Le forze dell'ordine sono ridotte allo stato di semi-inoffensivo ingranaggio all'interno di un meccanismo governato dal crimine. Le vere minacce sono rappresentate dalle famiglie rivali e dalle rispettive schiere di tirapiedi. Le proprie malefatte attirano l'attenzione dei poliziotti, ma verranno dimenticate dopo pochi minuti. Al contrario, è possibile aizzare l'FBI contro i rivali o comprare la connivenza delle forze di polizia

Un potente editor permette di disegnare da zero il proprio alter ego. Nel corso del gioco è possibile personalizzarne il vestiario e incrementarne le prestazioni con i punti rispetto guadagnati sul campo. La mancanza di un eroe preconfezionato ben si sposa con la struttura di gioco incentrata sulla scalata dal rango di 'signor nessuno' a quello di padrone di New York

Le levette del potere



Il sistema di controllo non manca di completezza e di una certa dose di originalità. L'uso dello stick destro permette di effettuare diversi colpi a mani nude, mentre i tasti dorsali sono deputati all'uso del lock-on e delle armi. Il sistema di mira automatico lascia la libertà di colpire parti specifiche del corpo, denunciando tuttavia una certa propensione ad agganciare l'obiettivo sbagliato al momento sbagliato. La necessità di ricorrere alla croce direzionale per estrarre le armi rallenta la fase preparatoria alle sparatorie. Dover passare attraverso la pressione di tre tasti (estrazione, mira, grilletto) prima di poter colpire l'obiettivo rende problematico reagire quando si è colti di sorpresa.

FIGHT NIGHT ROUND 3

SISTEMA: 360 (VER. TESTATA), PS2, PSP, XBOX VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: EA SVILUPPATORE: INTERNO (EA CHICAGO) VOTO: 7 SU 10

Lights, camera, action!

La varietà e qualità delle inquadrature durante gli incontri è pura benzina sul fuoco dell'entusiasmo. La telecamera a bordo ring è capace di mutare improvvisamente in una steadycam nelle mani di un ipotetico giudice di gara per seguire passo-passo un pugile che crolla ansimando a terra. E quando si esegue uno Stun Punch, la telecamera schizza in soggettiva per mostrare un primissimo piano delle smorfie e delle urla di chi attacca, mentre cerca di abbattere le ultime resistenze di chi ha subito il colpo. Ogni movimento ed ogni zoomata evidenziano senza ritegno gli aspetti più crudi e violenti dell'incontro.

I pugili si agitano nervosi, si avvicinano al ring, mulinano le spalle ed il collo per smaltire la tensione e scaldare i muscoli. È un impegno importante quello che li attende. La posta in palio non è la classica cintura borchiata d'oro, ma dimostrare che la next-gen è finalmente approdata su 360 dopo una serie di progetti multipiattaforma deludenti ed un paio di titoli esclusivi che si sono rivelati killer-del-gradimento piuttosto che killer-application. La gente si aspetta qualcosa da questa fantomatica next-gen, e questo qualcosa è verosimilmente identificabile con una 'espansione' su più livelli di tutto ciò che offre la tecnologia attuale. Ma se l'utenza non è in grado di porre limite alle proprie aspettative, come possono le softco convincerla della bontà dei loro prodotti?

Con *FNR3* EA Chicago cerca di rispondere a questa domanda, convinta che il flessibile sistema di controllo unito ad una grafica fotorealistica sia sufficiente per imbastire un sicuro campione di vendite. Ambizione tutt'altro che immotivata, visto che durante l'ultimo E3 sia Sony che Microsoft scelsero questo titolo come ideale manifesto della generazione videoludica a venire.

Con una modalità ESPN Classic con cui far rivivere le grandi rivalità del passato, una Carriera con la possibilità di creare un pugile personalizzato fin nei parametri più impensabili ed un servizio online all'altezza delle aspettative, la softco di Chicago strizza l'occhiolino al suo pubblico e oblitera il biglietto d'ingresso nel futuro del videogaming.

Quando si esegue un colpo da KO, il replay 'alla Rocky' indugia sul guantone che impatta il viso. Tra goccioline di sudore in sospensione, guance che si deformano, saliva che gronda dalla bocca, l'occhio attento nota anche la porosità della pelle e la perfetta resa del cuoio capelluto

***Fight Night* gode di un'estetica tutta particolare, risultato del compromesso tra realismo e spettacolarità. In modalità ESPN Classic vengono aggiunti effetti grafici come la monocromia per cercare di riflettere l'epoca in cui si svolsero gli storici incontri proposti**

È bello vedere un gioco che porta gli effetti di deformazione del viso oltre il loro scopo primario. Concentrare i propri sforzi per sanare piccoli graffi o leggere contusioni può essere gratificante, oltre che utile. Peccato che l'IA fallisca nel ricreare situazioni in cui il ricorso alle cure sia fondamentale per la vittoria finale

Nel momento in cui si assume il controllo dell'atleta in alta definizione è davvero difficile rimanere insensibili e lucidi. Muscoli ultradefiniti e imperlati di sudore sembrano quasi luccicare sotto i riflettori mentre i pugili avanzano lentamente attraversando banchi di pulviscolo in sospensione. L'uso combinato dei due stick analogici e dei grilletti è sufficiente per avere un totale controllo sugli atleti. Il Total Punch Control permette con il solo analogico destro di controllare jab, diretti, ganci ed uppercut. Ma non solo. Tramite una serie di 'mezzelune' di streetfighteriana memoria è possibile accedere a tre 'colpi speciali' in grado di far cambiare bruscamente l'esito dell'incontro, anche in favore del vostro avversario, nel caso la sua parata sia perfetta e vi lasci scoperti quel tanto da permettere un contrattacco fulminante e di uguale potenza. Ogni qualvolta il guantone andrà a segno, vi scoprirete ad aguzzare occhi e timpani come mai prima d'ora. Sdoganato dall'alta definizione e da un'espressività fino a ieri impensabile, il corpo dell'atleta racconta tutto del suo attuale momento di forma tramite un viso rigonfio, un rivolo di sangue che scende dagli zigomi, un respiro affannoso o una baldanza affievolita col passare dei round. Il momento del KO, glorificato da una sequenza brutale e violenta in super slow motion, è uno dei momenti che faranno la storia della prossima generazione videoludica.

Alla luce di quanto detto fin'ora *FNR3* sembrerebbe vincere per knock-out alla prima ripresa, ma per quanto sia un prodotto ben al di sopra della media attuale, onesto e soprattutto molto divertente se giocato con un amico, mostra imperdonabili difetti di smaccata appartenenza al passato: un'intelligenza artificiale da rivedere, qualche animazione da rifinire, imperdonabili compenetrazioni poligonali e una colonna sonora che per quanto urbana, popolare, tipica dei ghetti dove nascono i grandi campioni, si rivela priva di mordente e tutt'altro che esaltante. Un primo, deciso passo dentro la prossima generazione, in attesa dei veri campioni che verranno.

FINAL FIGHT STREETWISE

SISTEMA: PS2 (VERSIONE TESTATA), XBOX VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: CAPCOM SVILUPPATORE: CAPCOM STUDIO 8

VOTO: 4 SU 10

Il recente revival del beat 'em up a scorrimento insegna che dare un senso a questo genere nel XXI secolo è possibile, e che per farlo esistono due vie. La prima è quella intrapresa da *Urban Reign*, che compensa il ridotto numero di avversari su schermo con un sistema di combattimento vicino per complessità a quello dei picchiaduro uno contro uno. La seconda è quella battuta da *The Warriors*, che unisce risse faraoniche alla contaminazione dei generi. *Streetwise* si stravacca su una comoda via di mezzo tra le due scuole, con il prevedibile risultato di non raggiungere risultati significativi sotto nessun punto di vista.

Già dal derivativo esordio in chiave 'Fight Club' si respira una sgradevole aria di decadenza e trascuratezza. Un saporaccio che rimarrà in bocca anche una volta superata l'introduzione e scesi nelle strade di Metro City. Innanzitutto, la struttura free-roaming è tanto poco free quanto quasi per nulla roaming. I quattro quartieri della città si estendono per appena un paio di isolati ciascuno e offrono una manciata di prove secondarie così banali da risultare talvolta offensive (il gioco delle tre carte!). Come conseguenza si viene quasi costretti a buttarsi a capofitto nell'adempimento delle missioni legate alla storia principale, scoprendo con amarezza che la ricerca dello scomparso Cody, illustre fratello del protagonista Kyle, non dura che una manciata di ore.

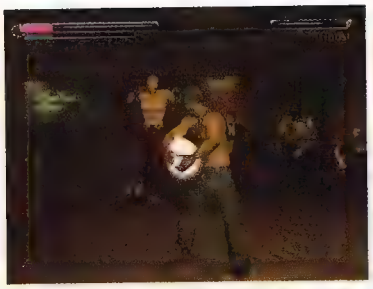
La versione 1989 di *Final Fight* è il primo extra sbloccabile, dopo nemmeno un'ora di gioco. Rituffarsi nelle sgargianti atmosfere di allora fa sembrare ancora più scialba la direzione artistica di *Streetwise*

Teppista dopo teppista, si entra presto in confidenza con il sistema di combattimento. Grazie all'utilizzo di una quantità di pulsanti modesta ma non esigua, padroneggiare Kyle è questione di pochi minuti. Oltre al solito repertorio di combo e prese, fa capolino anche un rudimentale sistema di counter, che premia la capacità di ricorrere alla parata un istante prima che il colpo nemico arrivi al bersaglio. Il denaro ottenuto dall'abbattimento degli avversari, dalle missioni secondarie e dai combattimenti nel Fight Club permette di rimpinguare il parco mosse e di ritoccare verso l'alto le prestazioni di Kyle.

Tuttavia ci si rende presto conto che la crescita dell'alter ego non è accompagnata da un parallelo miglioramento delle competenze del giocatore. Quel che manca è un gioco attorno che lo metta alla prova. Il ridotto tasso di sfida relega la conoscenza approfondita delle mosse più complesse al rango di sfizio stylish. Qualche upgrade alle prestazioni di Kyle e la ripetizione ossessiva di un paio di combo sono più che sufficienti per avere la meglio su chiunque. Gli scontri one-on-one con i boss non fanno eccezione. E anche quando la loro difficoltà si impenna di colpo, sul finire dell'avventura, il motivo è da ricercare nell'introduzione di meccaniche aliene a quelle del beat'em up, non certo in un risveglio dell'IA.

La verità è che il free-roaming, le contaminazioni tra generi e la gestione della crescita del personaggio intaccano solo superficialmente l'esperienza di gioco. *Streetwise* è un prodotto concettualmente molto più semplice dei già citati *The Warriors* e *Urban Reign*, e in fondo più vicino al suo precursore che non ai prodotti attuali. Il suo unico punto di forza, nonché il suo maggiore limite, è quello di riproporre il piacere scimmiesco di pestare gente ricorrendo a del sano button mashing, godendosi nel frattempo i cameo di icone come Haggar, Guy e Andore. Va da sé che chi si stesse chiedendo chi sia Andore ha già perso la metà dei motivi per cui valga la pena avvicinarsi al gioco Capcom: la nostalgia, mai come in questo caso canaglia.

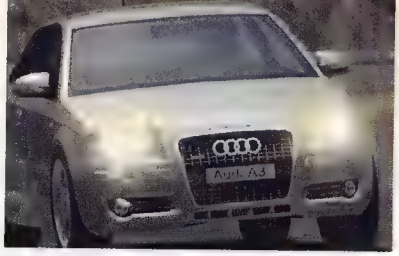
Una discreta quantità di armi da taglio e da fuoco dà un po' di ossigeno all'azione. Il fattore usura le rende inutilizzabili dopo una manciata di teste fracassate, ma appositi rivenditori offrono strumenti rinforzati e più longevi. In un paio di occasioni è previsto anche l'uso di un estintore, utilizzabile sia come arma non convenzionale che per farsi largo tra le fiamme



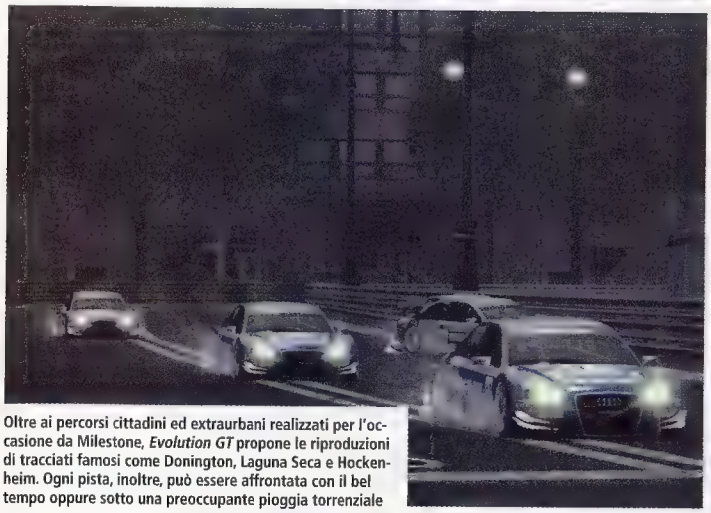
I combattimenti sono generalmente poco affollati. Le 'fagiolate', d'altra parte, sono penalizzate dalla penuria di mosse capaci di coinvolgere più nemici contemporaneamente, a cui si vanno ad aggiungere sporadici problemi dovuti all'eccessiva vicinanza dell'inquadratura all'azione

Back to the Future

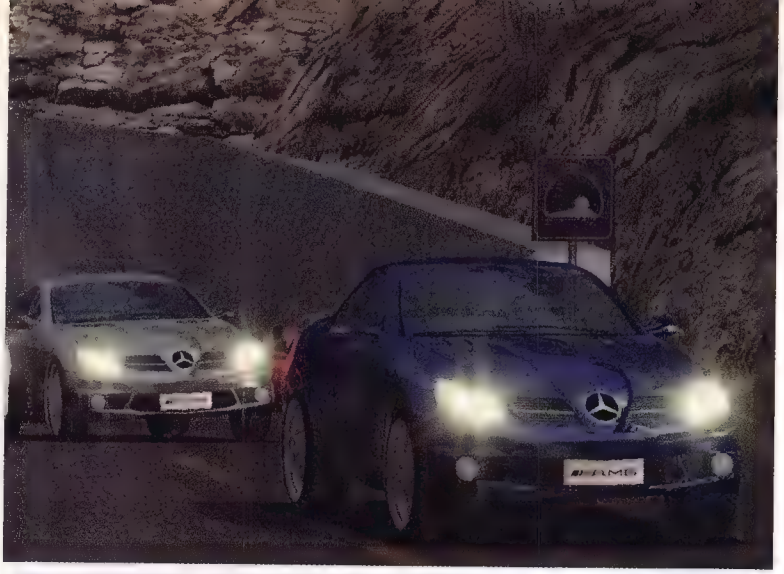
Nella modalità Arcade si affrontano in successione le ambientazioni già visitate nel gioco principale. Si sceglie un personaggio tra Kyle, Cody, Guy e Haggar e ci si butta in strada in quello che è, a dispetto della grafica poligonale, un picchiaduro a scorrimento vecchio stile. Telecamera fissa, avanzamento a zone, la barra dell'energia gialla su sfondo rosso e persino il vetusto sistema di punteggio: non manca nulla a quello che si potrebbe definire il *Final Fight* del 2006 immaginato da un giocatore del 1990. Affrontato in due è magnifico. Per i primi 20 minuti.



Il parco macchine di *Evolution GT* è composto da una trentina di vetture riprodotte su licenza. I costruttori che hanno concesso a Milestone i diritti sulle proprie auto vanno da Alfa Romeo a TVR, passando per Audi, Seat, Mercedes, Opel e altri. Come in *SCAR*, ovviamente, i veicoli sono pesantemente soggetti al danneggiamento, i cui effetti sono chiaramente visibili sulle carrozzerie



Oltre ai percorsi cittadini ed extraurbani realizzati per l'occasione da Milestone, *Evolution GT* propone le riproduzioni di tracciati famosi come Donington, Laguna Seca e Hockenheim. Ogni pista, inoltre, può essere affrontata con il bel tempo oppure sotto una preoccupante pioggia torrenziale



Il look vagamente 'plasticoso' delle vetture, probabilmente dovuto alla qualità non eccelsa dei rivestimenti, non impedisce loro di risultare tutto sommato gradevoli e somiglianti alle relative controparti reali. Gli scenari, da parte loro, non sono particolarmente ispirati, ma vantano un discreto livello di pulizia

EVOLUTION GT

SISTEMA: PC, PS2 (VERSIONE TESTATA) VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: BLACK BEAN SVILUPPATORE: MILESTONE VOTO: 6 SU 10

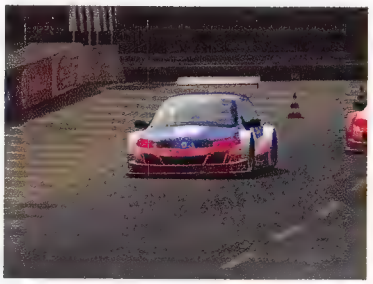
Evidentemente soddisfatta dei risultati ottenuti nel 2005 con *SCAR*, Milestone ha deciso di riproporre anche in *Evolution GT* la formula altamente sperimentale del gioco di ruolo automobilistico, ampliando però il respiro del suo prodotto e limando gli aspetti meno convincenti del precedente titolo dedicato alle vetture Alfa Romeo. Di quest'ultimo, ovviamente, *Evolution GT* ripropone in blocco gli elementi più peculiari, come la possibilità di indurre gli avversari all'errore intimidendoli con la propria condotta di gara aggressiva (azione eseguibile anche dai piloti della CPU ai danni dell'utente) e l'opportunità di 'riavvolgere' il tempo per qualche secondo, al fine di rimediare alle eventuali castronerie commesse nell'impostazione di una curva o di un sorpasso. E sono proprio i sorpassi, tra le altre cose, ad essere stati rivalutati in *Evolution GT*, grazie ad una gestione delle scie più coerente rispetto a quella vista in *SCAR* e ad un particolare meccanismo speciale di scavalcamento degli avversari, basato per l'appunto sullo sfruttamento della scia stessa e denominato 'sorpasso d'astuzia'. Il modello di guida, invece, è più che altro un aggiornamento di quello utilizzato in *SCAR*, e propone quindi un'impostazione di stampo decisamente arcade, sostanzialmente fondata sulle derapate, sulla bagarre nelle curve, sull'appoggio più o meno violento alle vetture avversarie nelle situazioni più spinose, sulle sportellate indiscriminate e su un set di comandi sufficientemente reattivi.

Dove *Evolution GT* si differenza davvero dalla concorrenza, ad ogni modo, è nella sezione Carriera, all'interno della quale il giocatore è chiamato a far maturare il proprio pilota più o meno come in un gioco di ruolo (con tanto di consigli di Gabriele Tarquini, tornato alla ribalta per i suoi meritati successi nella categoria Turismo). Tenendo un certo comportamento in gara e collezionando passaggi in scia, giri veloci, sorpassi, intimidazioni ai danni degli avversari e via dicendo, infatti, l'alter ego dell'utente guadagna punti esperienza, grazie ai quali può salire di livello e migliorare le proprie caratteristiche fisiche. Queste ultime andranno a loro volta ad influenzare fattori come la capacità di mettere sotto pressione i rivali, la precisione nelle sterzate, la resistenza psicologica e l'abilità in accelerazione e in frenata. Sempre nell'ambito della modalità Carriera, inoltre, il giocatore può cimentarsi in una serie di sfide atte ad incrementare le doti del pilota, al quale verrà richiesto di volta in volta di mettere KO un certo numero di avversari entro un dato limite di tempo, di vincere partendo con una vettura già parzialmente danneggiata, di non farsi intimidire dagli altri concorrenti, di guidare senza scostarsi da una traiettoria tracciata sull'asfalto e così via. Procedendo nelle stagioni di difficoltà crescente che determinano l'avanzamento della Carriera, infine, è possibile acquisire equipaggiamenti speciali (caschi, tute, guanti e altro) di livello sempre più elevato, il cui effetto consiste nell'innalzamento delle solite caratteristiche fisiche del guidatore.

Al di là di quelle che possono essere le particolarità dell'impianto di gioco, comunque, *Evolution GT* rimane sostanzialmente un arcade piuttosto semplice, che ha dalla sua una notevole immediatezza, ma paga lo scotto di una profondità e di una longevità non proprio colossali. Ciononostante, il titolo prodotto da Milestone interpreta adeguatamente il suo ruolo di strumento di svago leggero e spensierato, e fa ben sperare per la rinascita del videogioco made in Italy.

E il QI?

Lasciando da parte i proclami di Milestone, che parla di un'intelligenza artificiale tra le più sofisticate mai concepite per un gioco di guida, *Evolution GT* presenta in effetti un set di avversari che salgono di livello esattamente come l'alter ego dell'utente, per il quale vanno quindi a costituire una sfida costante nel tempo. I piloti manovrati dalla CPU, inoltre, ricordano apparentemente i torti subiti per mano del giocatore e non mancano di vendicarsi nelle situazioni meno opportune. Non sono da dimenticare, poi, i duelli all'ultima sportellata e gli spettacolari incidenti innescati dagli antagonisti digitali, anche se tali scontri possono apparire talvolta scriptati.

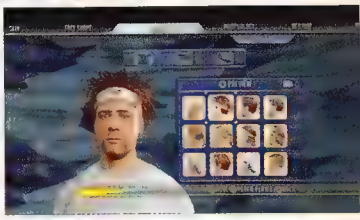


La scelta di mostrare costantemente in sovrimpressione le barre della condizione psicologica degli avversari non è propriamente felice, in quanto le barre in questione finiscono per ostacolare spesso e volentieri la visuale, soprattutto in curva

TOP SPIN 2

SISTEMA: 360 VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: 2K GAMES SVILUPPATORE: INDIE BUILT/PAM VOTO: 7 SU 10

La modalità di creazione del personaggio è infernale, il numero di piccole, medie e grandi modifiche apportabili così vasto che difficilmente potrete sentirvi soddisfatti dopo meno di mezz'ora di aggiustamenti e correzioni



Queste sequenze devono finire. Se nel caso specifico di *Top Spin 2* sono criticabili per il modo in cui esaltano l'abuso di shader ed effetti di luce su modelli 3D altrimenti anatomicamente perfetti, più in generale non aggiungono nulla all'esperienza, la rallentano e sono il più delle volte ridicole

Con *Top Spin 2* è cambiato tutto. E ora è tutto come prima. Quest'apparente contraddizione sta a significare una cosa che gli habitué di *Top Spin* noteranno immediatamente: rispetto al prequel, la nuova produzione PAM modifica completamente il sistema di controllo, rinnegando quell'impostazione che privilegiava l'aspetto 'scacchistico' del confronto per portarsi in spazi di manovra più tradizionali. Detto altrimenti, dove in *Top Spin* non era importante muoversi, ma angolare il tiro, in *Top Spin 2* angolare il tiro è importante quanto muoversi, e delle due pratiche, quella che ne esce più mortificata è la prima. Come in qualsiasi altra simulazione tennistica.

In *Top Spin* bastava premere un tasto per vedere il proprio atleta muovere autonomamente in direzione della pallina, caricando il colpo, pronto all'impatto. In virtù di una superiore disponibilità di tempo, la levetta analogica permetteva così di indirizzare il colpo con maggior precisione e consapevolezza, a totale beneficio della strategia. In *Top Spin 2*, invece, il viaggio verso la pallina non è più 'semi-automatico', pertanto la finestra temporale utile per angolare il colpo nella direzione desiderata si restringe ai millisecondi che precedono l'impatto. Il che è esattamente il modello adottato dalla gran parte delle simulazioni tennistiche pre-*Top Spin*.

Difficile stabilire se la scelta sia dipesa dalla scoperta di un qualche limite endemico all'impostazione originale che le avrebbe impedito di compiere il passo evolutivo preteso dall'utenza della nuova piattaforma di destinazione, oppure dalla presa di coscienza che quella prima, originale, soluzione fosse troppo atipica per il pubblico di massa. Fatto sta che ora la visuale standard è quella tradizionale a volo d'uccello, mentre ritorna ad essere alternativa e, poco sorprendentemente, ingiocabile quella quasi parallela al campo di gioco. In *Top Spin*, una buona visione del proprio settore non era indispensabile. In *Top Spin 2*, invece, è fondamentale.

E così, non stupisce che ora *Top Spin 2* si affidi ancor più del suo predecessore a pretestuose condizioni sine qua non per l'esecuzione dei colpi migliori. Ai quattro colpi standard ('A' comanda quello 'sicuro'), durante il match se ne possono aggiungere progressivamente altrettanti in chiave potenziata allorquando si facciano punti senza subirne. Per eseguire questi colpi è necessario tenere premuto il grilletto sinistro. Il grilletto destro, invece, se tirato un istante prima di colpire la pallina, porta a video una barra di potenza simile a quella che accompagna il servizio. Rispettando il tempismo indicato (requisito che pretende riflessi da superuomo), il colpo che ne seguirà sarà bestiale. Da tutto questo consegue che *Top Spin 2*, da un lato mette a disposizione gli strumenti per mantenere la superiorità prestazionale sull'avversario (colpi associati al grilletto sinistro fintanto che non si subisce un punto), dall'altro concede a quest'ultimo la chance di liberarsi dall'assalto mettendo a segno uno dei colpi associati al grilletto destro.

Il tennis secondo PAM diventa quindi un gioco di resistenza psicofisica ancor più impegnativo del precedente, in parte perché più macchinoso, in parte perché offre ai due contendenti nuove opportunità di attacco e contrattacco. Chiaramente la purezza e la semplicità del prequel sono andate perdute, ma per chi vuole alzare il livello di sfida non c'è opzione migliore di *Top Spin 2*.

Il limite dei 30fps è deludente, ma non inficia la fluidità dell'esperienza o la solidità delle animazioni. Pur perdendo qualcosa in termini di coesione, è in rapporto alla qualità dei modelli poligonali piuttosto che da un lavoro di concatenamento inferiore a *Top Spin* che si esprime il difetto

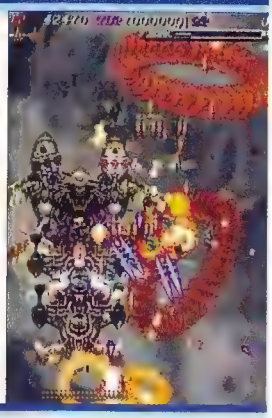
Carriera next-gen

La modalità carriera di *Top Spin 2* non è per i pigri o gli utenti con poco tempo a disposizione. Nella maggior parte dei casi, il suo calendario offre tre attività per ogni settimana: una sessione di pratica, un torneo ed un evento speciale. Gli ultimi due presentano svariate tipologie di incontri, sponsorizzati o meno, al chiuso o meno, ed eventi con squadre nazionali sia in singolo che in doppio. Ciascuno sponsor propone una specifica sfilza di obiettivi e ricompense in denaro, mentre il negozio è ricco di materiale di buona scelta.

IBARA

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: TAITO SVILUPPATORE: CAVE
VOTO: 7 SU 10

Memento mori



L'onda d'urto seguente alla deflagrazione del proprio veicolo travolge qualsiasi cosa presente su schermo convertendola in rose. L'autoannientamento rappresenta una non trascurabile risorsa strategica nelle mani dei giocatori più abili che sappiano recuperare la vita sacrificata all'Extend successivo. Ecco un gioco che fa della morte l'unica chiave di lettura possibile. Morte per i nemici, la cui distruzione è indispensabile per l'avanzamento. Morte per il giocatore, che deve decidere autonomamente quando sacrificarsi per il proprio tornaconto. *Ibara* insegna che per vincere bisogna sapere quando perdere, incoraggiando il suicido come valido strumento per il successo.

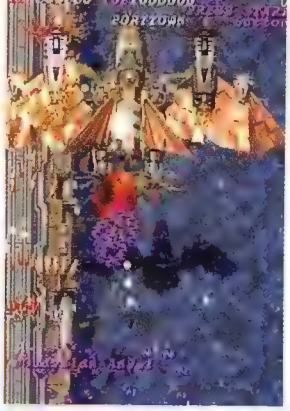
Se non adorate gli sparatutto, il consiglio di **Videogiochi** è quello di saltare a piè pari questa recensione. Strappate la pagina, posate la rivista, fuggite senza voltarvi indietro. Se già il pubblico capace di apprezzare un gioco del genere è costituito tipicamente da un limitato numero di appassionati, quello per cui *Ibara* è stato concepito è ancora più ristretto. Gli hardcore tra gli hardcore. Chiamatelo elitario o persino snob se preferite, ma qualsiasi definizione non cambierebbe la semplice constatazione che il titolo Cave è affare per pochi, e ancora meno sono quelli in grado di domarlo. I cieli dei sei livelli in cui è articolato si distinguono come i più inospitali che si possano solcare. Sebbene tutti innegabilmente brevi, l'intensità dell'azione ne dilata l'estensione percepita in un trambusto che sconvolge lo schermo e strazia la mente.

Ibara è difficile, difficilissimo. Schieramenti aerei si spostano in assetto da combattimento mentre postazioni terrestri offrono fuoco di supporto scaricando assieme più proiettili in un minuto di quanti si riuscirebbero a contare in un mese. Forse non nelle stesse quantità ipnotiche degli ultimi sparatutto Cave, ma più impegnative da lasciarsi alle spalle per l'intensificata intransigenza delle collisioni. L'abbattimento di ciascun nemico viene considerato come una prova di abilità quantizzata da un'apposita barra di rank. Il giocatore accresce così i propri meriti sulla scorta delle carcasse avversarie a patto che non venga distrutto a sua volta (nel qual caso il rank torna normale). Il valore della prestazione in corso determina i punti ottenuti dai bonus fluttuanti, dalla caratteristica forma di rosa, rilasciati da avversari e proiettili investiti da una smart bomb. Si guadagna quanto si è bravi, ma non solo. La raccolta delle rose provoca un abbassamento del rank stesso, le cui oscillazioni si riverberano dinamicamente anche sulla difficoltà dell'azione in fase di svolgimento. Gli hi-score più pasciuti sono il frutto della sapiente amministrazione di questo rapporto. In altri termini, quanto più il gioco stima meritevole lo sfidante, tanto più si accanirà contro di lui vessandolo/ricompensandolo con un maggior numero di avversità. Avversità che nella particolare economia di gioco rappresentano allo stesso tempo mortali insidie ma anche ghiotte opportunità per battere cassa. Questione di punti di vista e, conseguentemente, di scelte: proseguire vivacchiando o rischiare la morte per il bottino più ricco? L'utente tipo a cui *Ibara* si rivolge sa già come rispondere.

Il caos è perciò tale solo a prima vista. L'effetto è più simile a quello apparentemente casuale ma geometricamente perfetto del caleidoscopio. Formazioni avversarie e relativi pattern d'attacco cominciano ad avere un senso per l'occhio che, affilato come un bisturi, si trasformi in strumento di dissezione della superficie. Mettendo ordine nel disordine, il giocatore impara gradualmente a riconoscere nella confusione di ogni fotogramma nuove e sorprendenti opportunità di guadagno. E solo dopo aver intravisto l'armonia di fondo si comprende che vincere non significa arrivare alla fine. Quella è roba per turisti dello sparatutto. *Ibara*, al contrario, vuol essere tutt'altro che un viaggio di piacere. Un trick shooter sadico, distillato di bastardaggine ed empietà che per essere affrontato pretende una mente tenace, insensibile al dolore e che soprattutto sappia come tradurre nel modo più redditizio la violenza delle proprie azioni (sebbene da questo punto di vista risulti decisamente meno complesso di titoli come *Mushihimesama*).

Ibara è difficile, si è detto, difficilissimo. Ma è bene ribadirlo. Non il migliore degli sparatutto, ma uno di quelli che ti fa provare le sofferenze di tutti i gironi dell'inferno per estasiarti infine di piacere quando ti chiede di incidere a fuoco le tue iniziali in cima a quella dannata classifica. E poi si ricomincia. Lasciate ogni speranza o voi ch'entrate.

Il caos regna sovrano in *Ibara*. Esplosioni e detriti soffocano la visuale rendendo difficile la tempestiva individuazione dei proiettili in avvicinamento e innalzando fittiziamente il livello di difficoltà. Non a caso, un problema comune anche a quel *Battle Garegga* realizzato in parte dallo stesso team



Le smart bomb possono essere rilasciate in due modi che si prestano ad altrettanti impieghi strategici. Mediante un laser potentissimo, ma dal ridotto campo d'azione, o un colpo meno concentrato, ma i cui effetti nocivi interessano un'ampia porzione dello schermo. Una dualità che si presta ad una molteplicità di impieghi tattici. Oltre che per il rank, infatti, i nemici rilasciano rose differenti per dimensione, colore e punteggio anche in base alle modalità con cui sono stati spazzati via

Oltre alla modalità Arcade trapiantata pedissequamente dall'originale da bar da cui deriva, la versione PS2 presenta in aggiunta la più complessa alternativa Arrange, una quantomai utile sezione di pratica in cui è possibile selezionare a piacere i livelli che si intendono 'studiare'

RADIRGY

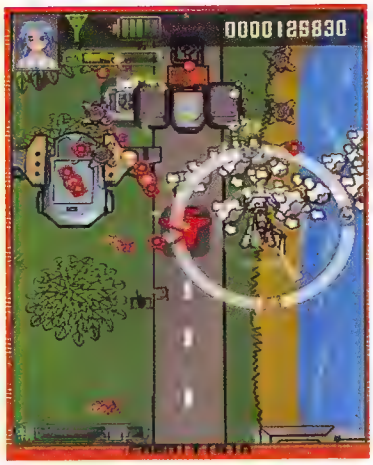
SISTEMA: DC VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SEGA SVILUPPATORE: MILESTONE JP
VOTO: 7 SU 10

La fanciulla ritratta sulla copertina di *Radirgy* (o *Rajirugi* o *Radio Allergy* che dir si voglia) somiglia spaventosamente alla piccola Arale del Dottor Slump. Non che questo dettaglio sia di particolare rilevanza, beninteso, ma funge da perfetta cartina di tornasole per sondare la natura dell'ultimo gioco di Milestone, softco nipponica già responsabile dell'altalenante *Chaos Field*. *Rajirugi* cerca infatti di prendere subito il giocatore per la gola, esibendo una veste grafica tanto colorata quanto squisitamente manga, fatta di poligoni smaltati di toon shading, mecha fumettosi e prospettive rigorosamente sghembe.

Se non fosse per la quasi totale assenza di ironia, si potrebbe tranquillamente parlare di Cute 'em up (una sintesi tra 'cute' e 'shoot 'em up' che allude alle produzioni graziose e demenziali al tempo stesso, come *Parodius* o *TwinBee*). In realtà, *Radirgy* non è altro che l'ennesima reinterpretazione del trick shooter, una sorta di degenerazione dello sparatutto a scorrimento verticale tanto cara ai cultori del sottogenere quanto criptica per i profani.

Come ogni buon trick shooter che si rispetti, *Radirgy* fonda la propria meccanica di gioco su un sistema di chain piuttosto arzigogolato, che chiama in causa un hit box (la porzione vulnerabile del prorpio mecha) tremendamente ridotto e un diluvio incessante di proiettili multicolori. Nella fattispecie, la grandinata di colpi esplosi dalle fortezze rivali non pare mai puntare direttamente alla volta del giocatore, ma tende piuttosto ad allargarsi a macchia d'olio sullo schermo di gioco in una spirale di horror vacuo che mira a stordire i sensi e inebriare la vista. Per quanto la verniciata di cel shading renda i contorni dei proiettili nemici più definiti e facilmente intelligibili, districarsi nella selva di esplosioni e raggi laser non è affatto un'impresa priva di insidie. Ed è per questo che, accanto ad un prevedibile arsenale di base, trova spazio un'arma secondaria di chaosfieldiana memoria: la spada.

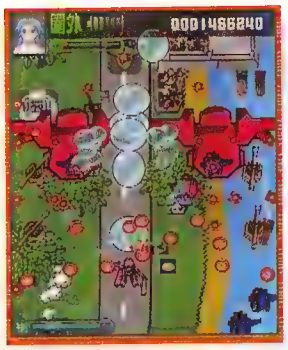
I vari bonus collezionabili per incrementare il punteggio richiamano alla mente oggetti di uso comune, come un gelato, un telefono cellulare o un ombrello. Pura follia

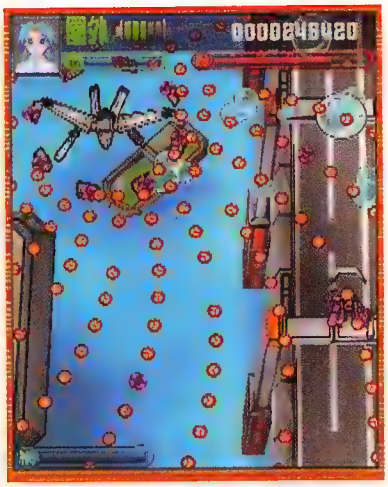


Ammaccare le lamiere dei propri antagonisti a colpi di lama è la condizione necessaria per far lievitare il punteggio verso cifre astronomiche. Tralasciando per un istante lo slancio adrenalinico derivante dallo schiaffeggiare i contendenti da distanza ravvicinata (in parte già sperimentato con il buzz di *Psyvariar*), l'utilizzo smodato dell'arma bianca si rivela essenziale per estorcere preziosa linfa vitale ai mecha rivali. Quest'ultima va a rimpinguare una particolare barra di energia che, una volta colmata, trasforma il proprio mezzo in una sorta di buco nero pulsante in grado di risucchiare qualsiasi forma biomeccanica si trovi nei paraggi, un po' come accadeva nello storico *Esp. Ra.De.* Ed è proprio in questo frangente che la barra portatrice di chain prende il sopravvento, nutrendosi direttamente delle anime strappate ai propri oppositori cibernetici.

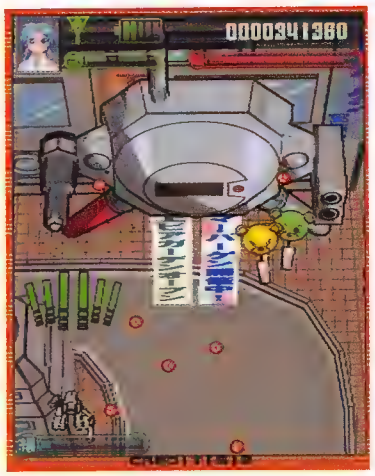
L'impeto distruttore di *Radirgy* trova così la sua massima realizzazione nel dualismo tra esplosione e implosione, espansione e assorbimento, espulsione e suzione. Oppure, semplificando ulteriormente, tra attacco e difesa. La barriera automatica che si innesca a mitragliatrici spente, infatti, suggerisce al giocatore di mediare costantemente tra assalto e ritirata, in un crescendo di toccate e fughe che permette al moltiplicatore di punti di rimanere sempre ben pasciuto e scalciante.

Il che non significa affatto che *Radirgy* sia in grado di compiacere solo i cultori dei titoli Cave, ossessionati dal rigore matematico che conduce inevitabilmente al fantasma della partita perfetta. I primi tre livelli di gioco sono infatti abbordabili anche da chi non sia cresciuto a pane e sparatutto. Purtroppo, da quel punto in poi la curva di difficoltà subisce una torsione tremenda, facendo sì che il gioco si ripieghi ermeticamente su se stesso. E questo aspetto, unito alla natura derivativa del titolo in questione, rappresenta probabilmente l'unico vero neo di *Radirgy*.





In occasione del lancio di *Radirgy*, Sega ha pensato bene di confezionare un bundle consistente in un Dreamcast (rigenerato) e una copia del gioco a tiratura limitata (la cosiddetta D-Direct, contenente una speciale tessera telefonica); il tutto per la modica cifra di 10.000 yen (70 euro circa)



Come da tradizione, l'azione di gioco di *Radirgy* è cadenzata da ritmi sonori ipnotici e incalzanti sospesi tra la house minimale, il j-pop e l'acid jazz

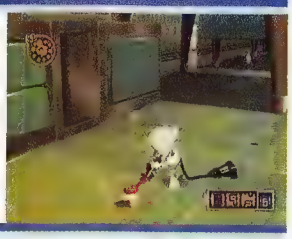
Morto non morto

Dreamcast è morto. Lunga vita a Dreamcast. Protagonista di una compatta scena underground impegnata sia sul fronte dell'emulazione che su quello delle produzioni amatoriali low budget e che non accenna minimamente a sfrangiarsi, la macchina dei sogni di Sega non sembra rassegnarsi al prematuro crepuscolo piombatogli addosso più di un lustro fa. Anche gli sviluppatori di sparatutto sembrano risoluti nell'assecondare le velleità di resurrezione della vecchia ammiraglia (basti pensare al recente *Under Defeat*), tanto da graziarla con una quantità di titoli postumi tale da far impallidire Neo Geo. Tuttavia, pare proprio che a *Radirgy* toccherà la stessa sorte che ha interessato *Chaos Field*. Milestone ha infatti in cantiere due conversioni: *Radirgy Generic* per GameCube e *Radirgy Precious* per PS2.

CHIBI ROBO

SISTEMA: GC VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: SKIP LTD VOTO: 8 SU 10

Sound of a robot



Uno dei tocchi di classe più raffinati di *Chibi Robo* riguarda gli effetti sonori: ogni passo, ogni movimento, ogni sussulto di Chibi produce infatti un rumore diverso, che varia a seconda della superficie su cui il robottino si sta muovendo (il metallo sul metallo, per esempio, dà il via a una girandola di suoni limpidi e cristallini). In questo modo, le faccende domestiche prendono tutta un'altra piega, dal momento che lucidare un pavimento con un vecchio spazzolino da denti può generare melodie che sembrano provenire direttamente da una vecchia chitarra di Django Reinhardt. Anche l'accompagnamento musicale vero e proprio tende a modellarsi sulle azioni di Chibi. Capita quindi che da un lento e malinconico motivetto jazz si passi, con una brusca e improvvisa accelerazione, ad una nervosissima cavalcata drum'n bass solo per un cambio di falcata del robottino. Una vera e propria 'smoker's delight', direbbero gli inglesi...

Che minuscole premesse per un'avventura così grande. Adottato dalla famiglia Sanderson in occasione dell'ottavo compleanno della piccola Jenny, la missione del minuto Chibo (come viene a più riprese apostrofato dalla mamma) è una sola: dispensare gioia e felicità a piene mani. L'amore e la devozione nei confronti dei Sanderson vengono effusi dal solerte robottino attraverso le più disparate faccende domestiche, dalla pulizia dei pavimenti alla raccolta di rifiuti abbandonati in ogni dove.

Il pericolo che questi incarichi scivolino presto nel tedio dettato da una fredda e arida routine viene scongiurato in prima istanza dal generoso sistema di feedback, che premia il giocatore con una profusione di Punti Felicità ogni qualvolta si porti a compimento una buona azione attraverso le esili braccine di Chibi. I Punti Felicità sono indispensabili per allentare il cordone ombelicale rappresentato dalla spina che il caracollante robottino si trascina costantemente appresso e che lo rende succube della sua fonte primaria di sostentamento, l'energia elettrica. Nelle prime fasi di gioco, infatti, Chibi gode di un'autonomia decisamente ristretta che lo costringe a continue ricariche di corrente impedendogli di spingersi oltre le mura del salotto, uno spazio ristretto e apparentemente privo di sorprese.

A metà strada tra un diminutivo e un vezzeggiativo, il termine Chibi in lingua nipponica significa 'piccolo', ma anche 'grazioso', 'tenero', 'buffo'. Non c'è che dire: il malinconico robottino di Skip incarna alla perfezione la quintessenza del termine

Il ciclo notte-giorno, che riporta alla mente le repentine ritirate dei Pikmin, scandisce l'alternarsi degli eventi in una struttura quasi a 'capitoli', e permette di confrontarsi con due universi apparentemente simili ma profondamente differenti

Tuttavia, al primo avvicendamento tra il giorno e la notte appare chiaro come lo stesso salotto sia profondamente mutato. Le luci, i colori, i suoni che fanno da sfondo alla villa addormentata dettano i toni di un'atmosfera più sinistra e ammantata di mistero, fatta di giocattoli che prendono vita, spietati mostri metallici che si materializzano dal nulla e piccoli drammi famigliari che si consumano silenziosi, nell'intimità violata delle pareti domestiche. Casa Sanderson diviene così un microcosmo da esplorare, centimetro dopo centimetro, angolo dopo angolo, alla ricerca di qualche dettaglio che getti nuova luce sulla vicenda o più semplicemente di qualche scorcio suggestivo che permetta di godere il panorama da tutt'altra prospettiva.

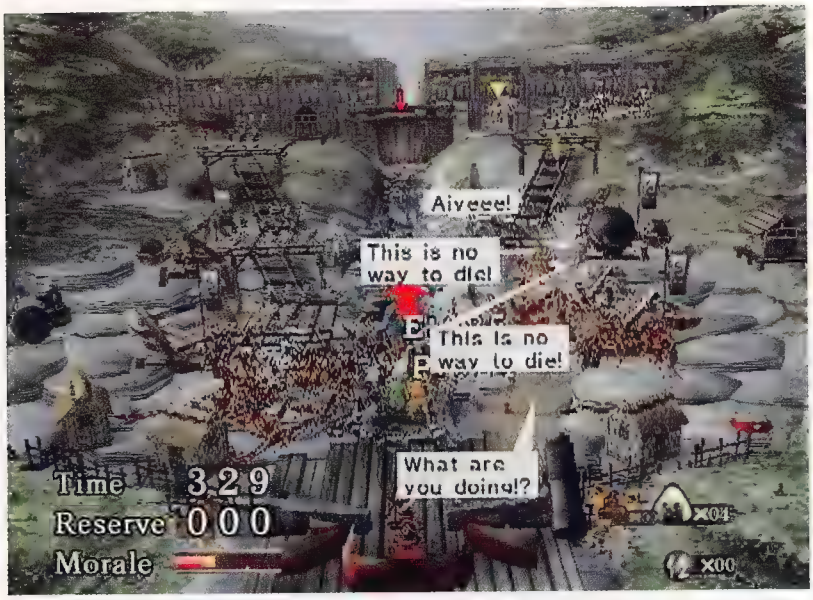
A dispetto delle sue radici da avventura punta e clicca, infatti, *Chibi Robo* mostra una spiccata propensione per il puzzle solving 'architettonico', ossia costruito intorno alla dimensione, alla distanza e alla forma degli oggetti che compongono l'arredamento.

L'esigua quantità di poligoni impiegati per costruire Casa Sanderson è ampiamente ripagata da un sapiente uso dei colori e degli effetti di luce (caldi e avvolgenti) che conferiscono all'ambiente un'atmosfera squisitamente surreale

Gran parte del divertimento deriva dalla localizzazione di un obiettivo personale (raggiungere la sommità di una libreria, piuttosto che scoprire cosa si cela dietro una porta socchiusa...) e dalle strategie impiegate per raggiungerlo. Gli strumenti messi a disposizione del piccolo automa, man mano che l'avventura si amplia, dischiudono infinite possibilità di intervento sull'ambiente circostante e rendono tangibili le agognate mete mostrate in precedenza e poi subito negate.

Se si dovesse descrivere per cromatismi, *Chibi Robo* sarebbe probabilmente giallo e blu. Il giallo per la sua anima smaccatamente pop, per quella luce abbacinante che investe la casa nelle ore diurne, per lo spirito leggero e faceto. Il blu, invece, si presta a descriverne l'indole romantica, malinconica e un tantino sofferta. Perché dietro l'apparenza giocosa e gioviale che potrebbe avvicinare *Chibi Robo* al 'Toy Story' di Pixar, pulsa un cuore scuro, disturbato e irrequieto. Il dramma della famiglia Sanderson si consuma così sulle esili spallucce dello stoico robottino che da domestico e latore di felicità si trasforma in confidente per la piccola Jenny (ripiegata nel suo universo ranocchiesco ai limiti dell'autismo), o per la mamma, ormai disinnamorata del marito, un bambinone di mezza età che trascorre le sue giornate riverso sul divano, in bermuda, a far compagnia ai giocattoli.

Chibi Robo gioca sui contrasti come pochi altri titoli hanno saputo fare in passato, e conferisce alla cornice domestica (già ispezionata in giochi come *Katamari Damacy* o *Mister Mosquito*) una dimensione più credibile, sebbene al contempo surreale e fantastica.



Ogni scenario deve essere superato entro un dato limite di tempo. La sfida contro il cronometro è impegnativa tanto quanto quella contro le truppe nemiche

ODAMA

SISTEMA: GC VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: VIVARIUM
VOTO: 6 SU 10

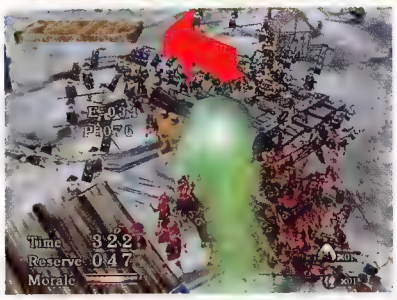
Fino ad ora, tutte le volte che è stato pubblicato un gioco firmato da Yoot Saito ci si è trovati in difficoltà nel provare a descriverlo. Prendete il caso di *Seaman*, che può essere inquadrato al tempo stesso come una sorta di tamagotchi per adulti schizofrenici o un semplice acquario virtuale per svitati. E lo stesso discorso vale per *The Tower SP* (una versione remix adattata alle capacità del GBA del classico *Sim Tower*) e, ovviamente, per *Odama*.

Lo stesso Yoot Saito si è trovato in difficoltà nel raccontare il suo ultimo gioco, sistemandolo in qualche maniera in una angusta nicchia tra i simulatori di flipper e i giochi di strategia. Il risultato finale, come è evidenziato in alcuni degli undici scenari bellici che il giocatore si troverà ad affrontare, è senza dubbio interessante. L'ultima delle battaglie sulle pianure del Kuruwa, con tanto di scontro con un gigantesco generale che pare strappato da i 'Viaggi di Gulliver' di Swift, è semplicemente straordinaria, anche perché una volta arrivati a quel punto si è finalmente in grado di decodificare l'altrimenti spaventosamente caotica meccanica di gioco. Yoot Saito deve aver pensato che fosse una buona idea quella di mettere a disposizione del giocatore, per l'occasione chiamato a vestire l'armatura di un generale del Giappone feudale, una serie di strumenti bellici estremamente atipici.

Il primo di questi strumenti è, a sorpresa, un microfono da ancorare al controller di GameCube e nel quale gridare con un po' di imbarazzo una serie di comandi vocali. Questi ordini, che vanno da semplici espressioni di incitazione a complesse direttive belliche, vengono recepiti dalla truppe schierate in campo in maniera immediata, colorando così le varie battaglie sulle tavole dei flipper di appaganti sfumature tattiche. Il secondo degli strumenti bellici ideati da Yoot Saito è quello che battezza l'intero gioco, ovvero l'Odama, una gigantesca biglia di metallo. Questa palla d'acciaio è a tutti gli effetti, assieme ai respingenti veri e propri sistemati in fondo allo schermo, il punto attorno al quale si concentrano tutti i paragoni con i classici flipper analogici. I movimenti dell'Odama sul campo di battaglia si portano dietro, come prevedibile, disastri e distruzione. Le fortificazioni in legno e in pietra costruite dagli avversari vengono travolte e rase al suolo. Le armate nemiche, sia che avanzino a piedi o a cavallo, si possono decimare con colpi precisi e diretti. Infine, il peso dell'Odama consente addirittura di influenzare la morfologia dello scenario, aprendo passaggi laterali utili poi per far avanzare le truppe. A contorno dell'azione, come ovvio per ogni buon flipper digitale dai tempi di *Devil Crash*, spiccano svariati bonus, capaci di dare animo e morale ai soldati o di potenziare la biglia d'acciaio. Infine, l'ultima delle armi segrete concesse al giocatore da Yoot Saito è la Ninten-Bell, una campana che di fatto è la chiave di volta per ogni vittoria. Per conquistare uno scenario, infatti, questa mistica campana portata a spalla da un manipolo di guerrieri deve attraversare tutto il campo di battaglia, così da varcare la soglia di un cancello inizialmente sorvegliato dalle truppe avversarie.

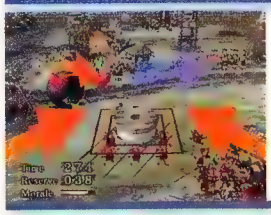
Il clima degli scontri, sebbene sottostante a questi soli tre elementi, diventa ben presto estremamente caotico. E in effetti, dopo una manciata di buoni scenari, *Odama* crolla sotto il peso delle proprie ambizioni. Come in ogni flipper, la fortuna arriva a recitare un ruolo di primo piano, mentre la gestione strategica delle truppe a forza di comandi vocali, nonostante una iniziale fase di eccitazione, non regge il passo sulla lunga distanza. Anche perché ben presto, intorno alla sesta missione, il gioco si complica in maniera decisamente assurda, risultando parecchio scorretto e tanto, troppo complicato. Anche per i più curiosi dei videogiocatori appassionati di flipper e strategia.

Sotto il profilo grafico *Odama* è piuttosto grezzo, ma l'atmosfera bellica del Giappone feudale è comunque garantita da una colonna sonora epica e straziante



Quando l'Odama si tinge di verde, dopo i necessari potenziamenti, costringe tutti i soldati avversari travolti dai suoi spostamenti ad arruolarsi tra le fila del giocatore

Tutto sotto controllo?



Il sistema di controllo di *Odama* è semplicemente delirante. Utilizzando i tasti dorsali si spinge l'Odama sullo schermo, mentre abusando dello stick analogico se ne influenzano i movimenti inclinando il campo di battaglia. La pressione del tasto X attiva il microfono, mentre per spostare il cursore sullo schermo bisogna agire sulla croce digitale. Per lanciare le palle di riso (utili a dare morale alle truppe) e gli attacchi della cavalleria ci si deve concentrare sul pulsante A (mentre con B si alternano questi due elementi). Infine, con il dorsale Z si chiamano sul campo di battaglia truppe supplementari. Tutto questo sarebbe già chiedere troppo ad un giocatore costretto comunque a fare affidamento anche sulla buona sorte. Ma in realtà bisogna pure gridare a squarciagola ordini e comandi ai propri soldati, e quindi...

TALES OF LEGENDIA

SISTEMA: PS2 VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NAMCO SVILUPPATORE: INTERNO
VOTO: 6 SU 10

Sistema bipolare

L'estrema accessibilità del sistema di combattimento scade nella compiacenza per coloro i quali, scavando sotto la superficie, comprendano l'utilità delle combo. Queste possono essere iniziate da ciascuno dei personaggi singolarmente o in gruppo, ritardando le iniziative del nemico che la subisce. Ne deriva un'intrigante oscillazione di equilibri che obbliga a valutare a seconda dei casi se sia più conveniente scatenare una lunga sequenza di attacchi o concentrare il danno arrecato in un singola ma micidiale bordata, circostanza ancor più vera al cospetto dei fantasiosi boss che punteggiano l'avventura.

Squadra che vince non si cambia. Se l'originale *Tales of Phantasia* per Super Famicom si fece notare per il suo deciso tentativo di rompere con i tradizionali combattimenti a turni a cui si affidava la maggior parte dei giochi di ruolo dell'epoca, la stirpe che ha seguito il progenitore non ne ha certo replicato i fasti in tema di innovazione. Innumerevoli episodi si sono avvicendati da allora su tre generazioni hardware, ma la serie *Tales* si distingue oggi come una delle più fiere conservatrici della propria identità.

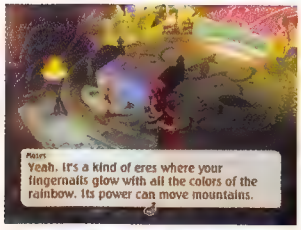
Il sistema di combattimento continua ad essere l'aspetto privilegiato tra tutti. Approntato con il contributo di alcuni membri provenienti del team di *Soul Calibur*, si affida alla classica impostazione Linear Motion comune ad un qualsiasi picchiaduro, in cui i duellanti si muovono avanti e indietro su un unico asse rigorosamente bidimensionale. Sì, unico. Namco lascia temporaneamente senza seguito gli esperimenti tentati con i tre piani di *Rebirth* o le arene 3D liberamente percorribili di *Symphonia*, preferendovi azzuffate di gruppo condotte freneticamente nell'immediatezza delle due dimensioni (nonostante la rappresentazione interamente poligonale dei contendenti così come degli sfondi alle loro spalle). Il giocatore controlla un personaggio per volta con i restanti governati fin troppo efficientemente dalla CPU. È grazie alla collaborazione di quest'ultima che le battaglie rappresentano raramente un problema. Per troppe ore l'esplorazione di dungeon e sentieri dell'overworld è ridotta ad una pura formalità che non pretende nemmeno vengano assimilate le dinamiche di base del combattimento, figurarsi le sfumature. *Legendia* soffre in parte della sindrome da button mashing comune a molti action game: basta martellare furiosamente il tasto di attacco per guadagnare la vittoria senza eccessive difficoltà. Solo a circa metà della storia i nemici cominciano a richiedere un po' di sano impegno prima di capitolare. Quest'improvvisa impennata nel grado di ostilità, in ogni caso, ben poco può contro una decisa azione di levelupping.

La quantità di punti esperienza e naturalmente il danno arrecato aumentano proporzionalmente alla lunghezza della combo scatenata, la cui esecuzione va nel contempo a caricare un Climax Meter (in basso nella foto) che, una volta pieno, consente di bloccare i nemici per un certo lasso di tempo rendendoli bersagli inermi

Un sistema di teletrasporti consente di ritornare alla maggior parte della aree precedentemente visitate, risparmiando lunghi e tortuosi andirivieni sin dal principio dell'avventura

Sebbene non si distingua in fatto di originalità, la narrazione colpisce per l'effervescenza che sprigiona in ogni aspetto che la riguarda. La successione degli eventi si svolge spesso a ritmi febbrili mentre i personaggi, sebbene ampiamente stereotipati, conquistano grazie alla vivacità e alla ricchezza descrittiva, frutto di un lavoro di caratterizzazione che riesce a rendere piacevole la lettura delle ingenti quantità di testo che delineano le individualità dei protagonisti e i retroscena che hanno contribuito a formarle.

Tales of Legendia è uno di quei giochi a cui non si vorrebbe mai negare un buon voto. Gli alti investimenti e la cura certosina di cui ha goduto consentono indubbiamente di qualificare l'ultimo lavoro Namco tra le produzioni di rango. Una produzione tuttavia opaca, perché nata dalla volontà di speculare su un franchise redditizio. La serie gode di consensi estremamente positivi in Giappone, una popolarità su cui questo nuovo episodio si adagia per la gioia esclusiva dei fanatici della serie, senza ambire a conquistarne di nuovi. Non è un caso se in sede di recensione si è data priorità assoluta al combattimento. Questo rappresenta l'aspetto più godibile di un gioco di ruolo che ha lo stereotipo nella struttura del suo DNA e fa del 'more of the same' un precetto nella condotta.



Forse in virtù della godibilità delle battaglie, si è ecceduto nel tasso di incontri casuali, talmente elevato da rendere a volte esasperante l'esplorazione dei dungeon. Questa, sebbene infarcita di semplici ma gratificanti elementi puzzle in stile *Wild Arms*, si basa su aridi labirinti più o meno intricati

DIRGE OF CERBERUS

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SQUARE ENIX SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 4 SU 10

Quella tra Square Enix e l'action game è un'unione destinata a non celebrarsi. Sembra che ad ogni passo mosso dal colosso nipponico in direzione del genere questi ne abbia nel frattempo compiuti almeno il doppio in direzione opposta. *Dirge of Cerberus* rappresenta un'ulteriore ambizione mancata in questo senso. E non certo per problemi economici. La lussuosa realizzazione tecnica è lì a dimostrare che le risorse a sostegno dello sviluppo non sono mancate. Ed altrettanto inutile sarebbe additare l'ingorda cupidigia di una mentalità mercantilistica. Le responsabilità del fallimento vanno invece unicamente attribuite alla debolezza palesata dai designer Square Enix allorché si muovono nei domini del gioco d'azione.

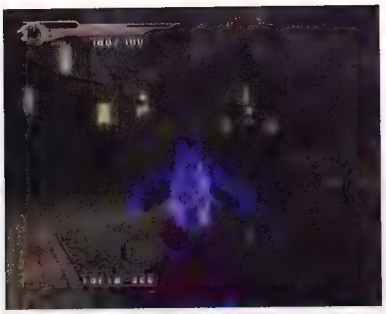
Ad ogni colpo subito, un indicatore circolare aiuta ad identificarne la provenienza consentendo di orientare il proprio fuoco in direzione del nemico. Un accorgimento efficace, ma che compensa solo in parte le inefficienze del sistema di ripresa, soprattutto per quegli avversari al fuori dei margini dello schermo

Personaggio periferico nelle avventure di Cloud Strife (tanto che i due potevano non incontrarsi affatto), Vincent Valentine assolve oggi l'onere di mostrare la conclusione degli eventi raccontati in *Final Fantasy VII* attraverso la ricostruzione del suo nebuloso passato. Vecchie conoscenze lo aiuteranno nell'impresa con interventi più o meno fugaci, affiancandosi prevedibilmente ad un nuovo cast di personaggi in lotta per le sorti del pianeta. Sebbene raccontare una storia che potesse interessare i fan dell'originale abbia rappresentato una preoccupazione evidentemente più pressante che mettere in piedi un titolo in grado di distinguersi per meriti propri del sistema di gioco, gli autori hanno clamorosamente fallito anche in questo proponimento. Le priorità sono invertite: l'azione principale sembra solo un frettoloso intermezzo che separa lo spettatore dalla prossima, lunghissima sequenza d'intermezzo avara di reali motivi di godimento.

Vincent si fa largo in livelli-domopak confezionati (questo sì) ad arte per lasciarsi attraversare senza difficoltà, aprendo incondizionatamente fuoco contro nemici privi di qualsivoglia attività cerebrale, in linea con il copione di uno sparatutto in terza persona che depreda rovinosamente il repertorio classico del genere. C'è davvero di tutto in questa fiera delle banalità: al giocatore viene chiesto di sopravvivere ad assalti di gruppo in ristrette aree recintate, respingere a colpi di mitragliatrice gli inseguitori di un veicolo lanciato in una folle corsa per la sopravvivenza, proteggere un bambino dai pericoli che lo minacciano nel tragitto verso la sua destinazione. Situazioni la cui aridità concettuale è forse superata solo dalle proprietà narcotiche della loro esposizione. Sebbene nelle spettacolari sequenze di intermezzo Vincent sia in grado di compiere balzi prodigiosi, nelle mani di chi lo governa si rivela incapace di replicare quelle stesse gesta di cui ha fatto sfoggio solo poco prima, muovendosi visibilmente impacciato dietro la spinta di controlli macchinosi e osservato da una regia sempre in difficoltà quando si tratta di mantenere l'oggetto del suo interesse al centro dello schermo in luoghi ristretti.

Questa eventualità pesa in maniera quasi esasperante nel corso dei tafferugli. Oltre all'impiego di armi da fuoco, Vincent può infatti infierire su avversari umani o meccanici a mani nude inanellando un colpo dietro l'altro in sequenze a cui gli avversari non possono sottrarsi. Sebbene in termini di danno arrecato l'ingaggio corpo a corpo non fornisca gli stessi vantaggi del potere deflagrante di un fucile mitragliatore, rappresenta per converso l'irrinunciabile alternativa al consumo di munizioni, qui distribuite con intenzionale parsimonia. Un'alternanza sufficientemente ragionata tra i due sistemi di attacco rappresenta l'unico aspetto che possa definirsi 'tattico' nell'economia di un gioco che ingannevolmente si fregia di essere un ibrido tra sparatutto e gioco di ruolo.

Nelle intenzioni degli autori, *Dirge of Cerberus* dovrebbe essere considerato l'epilogo di *Final Fantasy VII*. A fronte dei risultati ottenuti, **Videogiochi** sospetta che anche i sostenitori più devoti del capolavoro Square faticheranno a considerarlo tale.



Vincent è in grado di trasformarsi in bestia per un limitato periodo di tempo e accrescere a dismisura il proprio vigore fisico. La totale reintegrazione della propria energia vitale unita ai numerosi punti di rigenerazione dà vita a un singolare sbilanciamento del livello di difficoltà che porta Vincent ai limiti dell'invulnerabilità

La modalità online richiede la presenza di un hard disc più un tributo mensile di 800 yen. Le opzioni di gioco si dividono in deathmatch, team deathmatch e cooperazione per un divertimento modesto e altamente ripetitivo al pari della quest principale

Lego weapon

I pezzi d'artiglieria impiegati da Vincent possono essere smontati nei loro componenti essenziali e ricombinati in nuove armi dalle proprietà personalizzate (per potenza, raggio d'azione, rapidità e peso) che agevolino il superamento della battaglia in corso. La piatta caratterizzazione delle già poche tipologie di nemici che si dimenano al pari di bersagli mobili nell'area di gioco degrada la sperimentazione delle proprietà combinatorie in una dimensione quasi del tutto superflua, con la possibile eccezione dei confronti con i boss.

Spessissimo al giocatore viene offerta la possibilità di operare delle decisioni tra due alternative che solo raramente influenzano in maniera determinante lo svolgimento della storia

Prevedibilmente, anche in *Suikoden V* sono presenti i famigerati duelli uno contro uno da gestire secondo le regole della morra cinese. La novità consiste nell'aggiunta di un limite di tempo entro cui operare le proprie scelte a beneficio della frenesia del confronto

SUIKODEN V

SISTEMA: PS2 VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: KONAMI SVILUPPATORE: INTERNO
VOTO: 7 SU 10

L'incipit 'in media res' rappresenta indubbiamente uno degli accorgimenti narrativi più usati (per non dire abusati) nei giochi di ruolo nipponici. Chi gioca viene catapultato dall'inizio nel mezzo di circostanze drammatiche originate in tempi anteriori all'avvio della storia, e 'costretto' di fatto a ricostruire il passato attraverso un'attività di indagine in retrospettiva. L'esatto opposto accade invece in *Suikoden V*. Distaccandosi da gran parte della concorrenza, il gioco Konami parte con un'introduzione misurata e per certi versi rischiosa. I protagonisti portano a termine quest determinate da motivazioni futili intrattenendosi in conversazioni dalla lunghezza talvolta esasperante. A questo si aggiunge la considerevole frammentazione delle località esplorabili, ripartite in aree separate da altrettanti tempi morti spesi a fissare un'anonima schermata di caricamento la cui invadenza finisce presto per diventare asfissiante proprio per il ritmo blando della conduzione.

Ma non bisogna lasciarsi scoraggiare. Così come questa recensione, *Suikoden V* ha un inizio ingannevole e che certamente non rispecchia il suo reale valore. Quanto descritto è tutto quello che possa considerarsi negativo nel titolo Konami, globalmente uno dei migliori giochi di ruolo degli ultimi tempi e una solida alternativa alle imponenti produzioni di sua eccellenza Square Enix. Risultati positivi che si spiegano in parte con la dimestichezza maturata nell'ambito delle tre dimensioni. Come sembrano lontani i tempi delle impacciate cavalcate tra i sentieri di *Suikoden III* o le terrificanti traversate marittime del quarto episodio. I personaggi di *Suikoden V* si lasciano guidare agilmente in ambienti poligonali ripresi da una regia che consente di manipolare liberamente il diaframma di inquadratura per avvicinare o allontanare il punto di vista. Il risultato è che le esplorazioni avvengono con la stessa disinvoltura di un gioco 2D, proprio come i vecchi episodi per PSone a cui quest'ultimo appuntamento si riallaccia nell'impostazione.

Accantonati tutti gli esperimenti tentati con mondi sommersi e Trinity System, in *Suikoden V* risplende fulgido lo spirito del mai troppo lodato secondo capitolo. Un perfetto bilanciamento della difficoltà fa sì che le battaglie risultino accessibili solo quando devono effettivamente introdurre il giocatore all'arte della guerra, complicandosi poi parallelamente all'incedere dell'avventura. Premere distrattamente sul comando di attacco è una 'tattica' che non funziona in *Suikoden V*. Non per molto almeno (a differenza di molti degli RPG più recenti, timorosi di alienare il loro pubblico). Il numero massimo di unità schierabili in battaglia torna nuovamente a sei, a tutto vantaggio di una ritrovata profondità strategica fatta di scelte che devono tenere conto anche dei rapporti tra i partecipanti. Nell'eventualità che due o più membri del party siano legati da un'intesa particolare, questi possono congiungere i propri sforzi in colpi speciali in grado di fare la differenza nel corso delle battaglie che contano. Le informazioni apprese dalla lettura dei dialoghi rappresentano una fonte importante per apprendere o intuire tali affinità, ma una fervida sperimentazione si rivela uno strumento tanto insostituibile quanto sorprendente.

D'altronde audacia, curiosità e intraprendenza sono da sempre quelle qualità che trovano nella serie il loro sbocco naturale, e in questo quinto capitolo in modo particolare perché valorizzate tanto dallo spessore del sistema di combattimento che dalla ricerca di tutti i personaggi assoldabili. Insomma, bentornato *Suikoden*.

Personal affairs

Da sempre all'avanguardia sul fronte della caratterizzazione, gli artisti Konami questa volta hanno davvero superato se stessi. I 107 personaggi che come di consueto saranno disposti ad abbracciare la causa del protagonista risultano molto più approfonditi che in passato, adagiandosi apparentemente su stereotipi per poi sorprendere con rivelazioni che fanno luce su insospettabili pieghe della loro personalità. Background personali abilmente intramati al tessuto narrativo innescano intrecci più maturi (e interessanti), laddove molti di essi assolvevano in precedenza la semplice funzione di spunto umoristico o riempitivo per collezionisti.

Sebbene migliorate nella gestione, le rune acquistabili a caro prezzo possono essere equipaggiate come di consueto negli appositi negozi e montate su fronte e mani di un personaggio attribuendogli magie e abilità speciali

PER OGNI PROBLEMA...

LA RIVISTA PLAYSTATION PIÙ IMITATA IN ITALIA

PRESENTA

PSM TuttoTrucchi

PlayStation Magazine 100% indipendente

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

LA GUIDA COMPLETA!

PROJECT ZERO 3

Una soluzione spettrale!

DALLA REDAZIONE DELLA RIVISTA INDIPENDENTE PIÙ IMITATA IN ITALIA

PSM TuttoTrucchi

PlayStation 2 Magazine 100% indipendente

DRIVER PARALLEL LINES • LE CRONACHE DI NARNIA
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS • 24: THE GAME
FIGHT NIGHT ROUND 3 • KINGDOM HEARTS 2
GUITAR HERO • OUTRUN 2006 COAST 2 COAST
MGS3: SUBSISTANCE • FORBIDDEN SIREN 2
CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

6000+

TRUCCHI E CODI

PER I GIOCHI PS2 E PSP

PSM TUTTO TRUCCHI • MAGGIO 2006 • €4

TRUCCHI PSP!

La più grande raccolta di segreti per la Play Portatile!

gamesradar

Future MEDIA WITH PASSION

9 771824 084002

OLTRE 6000 TRUCCHI PER UNA MAREA DI GIOCHI PS2 E PSP!

LA PIÙ COMPLETA E CURATA RACCOLTA DI TRUCCHI E CODICI PER PLAYSTATION

DAGLI STESSI AUTORI DELLA RIVISTA PIÙ AMATA DEDICATA AL MONDO PLAYSTATION

Future MEDIA WITH PASSION

...C'È UNA SOLUZIONE.

IN TUTTE LE EDICOLE DAL 20 APRILE A SOLI € 4.50

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: CAPCOM SVILUPPATORE: INTERNO VOTO: 8 SU 10

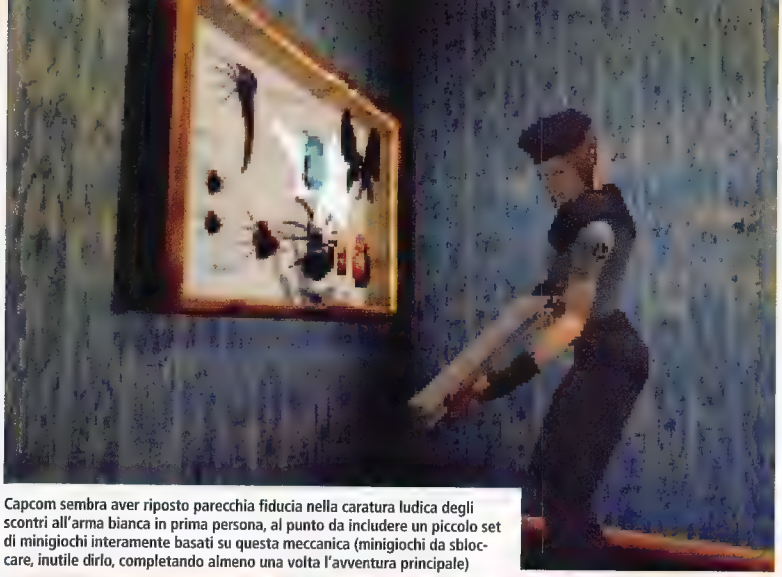
Tra le piccole novità inserite da Capcom nella modalità Rebirth figurano gli occasionali scontri a sorpresa in prima persona, in cui bisogna accoltellare zombi, cani scarnificati, serpenti giganti e altre mostruosità assortite con precisi colpi di pennino da sferrare col giusto tempismo

Interpretare *Resident Evil: Deadly Silence* come l'ennesima mungitura del franchise Capcom sarebbe probabilmente corretto sotto un certo punto di vista. Uscito infatti su PSone nel 1996, *Resident Evil* è stato successivamente presentato in forma rivista e corretta su Saturn, quindi riportato sul sistema Sony in versione Director's Cut e infine diffuso su GameCube in veste notevolmente espansa e riarrangiata. Per farla breve, *Deadly Silence* rappresenta la quinta iterazione dello stesso identico gioco, con l'aggravante della pubblicazione da parte di una softco non esattamente nuova ad operazioni di indiscriminato sfruttamento commerciale delle sue proprietà intellettuali. Eppure, per quanto ciò possa apparire incredibile, giudicare in questo modo *Deadly Silence* sarebbe profondamente ingiusto.

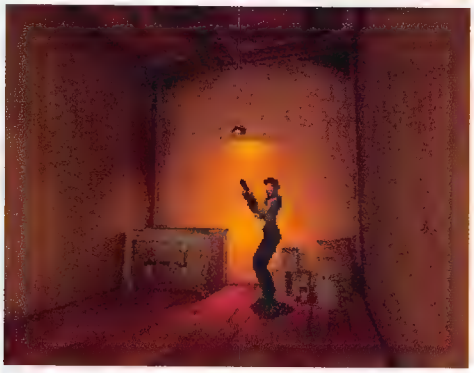
In primo luogo perché il lavoro di conversione svolto da Capcom è assolutamente eccellente, visto e considerato che i programmatori nipponici sono riusciti a riproporre sul piccolo schermo di DS tutto, ma proprio tutto, ciò che determinò il successo dell'originale per PSone. Ci sono, quindi, due personaggi giocabili, e tutte le stanze, i mostri, i puzzle, i filmati, i temi musicali, gli effetti sonori e i dialoghi da film di serie B apprezzati nel 1996. Inoltre, se è vero che *Deadly Silence* è un porting esatto del capostipite della serie, è altrettanto vero che 10 anni di evoluzione non sono scivolati via invano, portando invece in dote a questa conversione la possibilità di far voltare i personaggi e di far loro estrarre il coltello con la semplice pressione di un tasto, proprio come nei *Resident Evil* più recenti. Certo, il sistema di controllo è rimasto quello (invero piuttosto rigido) del 1996, così come sono rimasti al loro posto i limiti dell'inventario (che obbligano ad andare da una cassa all'altra per depositare gli oggetti momentaneamente inutili) e i salvataggi effettuabili solo in determinate stanze (che mal si sposano con la fruizione rapida e occasionale dei videogiochi per console portatili). Ma non è questo il punto, quando si parla di *Resident Evil*.

Il punto è l'emozione, il piacere dell'esplorazione e della scoperta. E, soprattutto, la paura. Ormai si sa perfettamente da quale finestra di un certo corridoio uscirà quel dannato mostro, ma ciononostante è assolutamente impossibile non saltare sulla sedia sentendo il rumore dei vetri che vanno in pezzi. Lo stesso vale per i brividi spediti su per la schiena dal suono prodotto dalle unghie dei cani zombie che ticchettano sul pavimento, o dai sussulti immancabilmente provocati dal ventesimo zombie sbucato fuori dal nulla.

Resident Evil, in breve, è emozione pura, e questo vale oggi come nel 1996. Il primo episodio della serie, un po' per ragioni affettive, un po' per semplici questioni meramente qualitative, esula da qualsiasi discorso commerciale e merita di essere giocato anche in questa sua ennesima incarnazione, tanto più se si pensa a quanto sia bello poterlo avere finalmente a portata di mano ovunque e in qualsiasi momento. E poi Capcom, nella sua infinita gentilezza, ha ben pensato di affiancare alla riproduzione dell'originale per PSone una versione aggiuntiva denominata Rebirth, praticamente identica alla precedente (battezzata Classic), ma più improntata all'azione pura e arricchita da piccoli extra e da qualche puzzle basato sull'utilizzo del touch screen e del microfono. Avidi sì, insomma, ma anche generosi...



Capcom sembra aver riposto parecchia fiducia nella caratura ludica degli scontri all'arma bianca in prima persona, al punto da includere un piccolo set di minigiochi interamente basati su questa meccanica (minigiochi da sbloccare, inutile dirlo, completando almeno una volta l'avventura principale)



Date le ridotte dimensioni dello schermo, non sempre è facile scorgere all'istante gli oggetti più piccoli e i nemici più distanti, ma questo è in fin dei conti un prezzo più che ragionevole da pagare per poter giocare *Resident Evil* aspettando l'autobus o il proprio turno all'ufficio postale

Multizombie

In ottemperanza alla regola non scritta che impone a qualsiasi produzione di alto livello per DS di offrire una modalità multiplayer, *Deadly Silence* consente ad un massimo di quattro giocatori di tentare la fuga dalla villa degli orrori di Raccoon City. Gli utenti potranno affrontare l'impresa cooperando o mettendosi in competizione tra loro, agendo in ogni caso su sezioni specifiche della mappa utilizzata nell'avventura principale. Pur dimostrandosi abbastanza divertente, però, la modalità multigiocatore di *Deadly Silence* presenta qualche pecca a livello strutturale (ogni partecipante, ad esempio, vede i suoi compagni solo sotto forma di stelle colorate) e, purtroppo, richiede una cartuccia per ciascun giocatore.

La costante presenza della mappa sullo schermo superiore e la revisione della schermata dell'inventario (più comoda da usare rispetto a quella per PSone), rendono *Deadly Silence* più scorrevole del suo predecessore, e quindi tutto sommato più accessibile e godibile

AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: MICROSOFT/ENSEMBLE STUDIOS SVILUPPATORE: MAJESCO VOTO: 8 SU 10

La conversione di un videogioco per un sistema diverso da quello su cui era stato programmato l'originale non dovrebbe limitarsi alla mera fotocopia sbiadita, ma offrirsi come scusa per ripensarlo. Ed è quello che fa *Age of Empires* per DS: preserva intatto, su una macchina diversissima dal PC, lo spirito degli strategici di Ensemble Studio e si offre, al contempo, come qualcosa di nuovo e diverso.

Age of Kings è un adattamento del secondo capitolo della serie per PC, ambientato nel periodo che intercorre tra la nascita del feudalesimo e l'alto medioevo. Grossa enfasi è posta sulle proprietà eroiche di condottieri come Giovanna d'Arco, Gengis Khan e Riccardo Cuor di Leone, presentati come protagonisti dotati di capacità belliche superiori. A metà strada tra simulazione della guerra e gioco di strategia dal fascino storico, la serie si è sempre distinta per il connubio felice tra azione cerebrale, controllo frenetico ed estetica suggestiva. L'episodio per DS eredita questo DNA, ma antepone il momento strategico alla frenesia e alla spettacolarità.

La novità più evidente è che il gioco non è più in tempo reale. In *AoE* per PC il giocatore è tanto uno stratega quanto un rapido e cinico utilizzatore del mouse, e la battaglia un affare in multitasking contro il tempo. Su DS, invece, il gioco è a turni, corrispondenti a singoli giorni della campagna bellica. Gli attacchi delle falangi, lo sviluppo delle tecniche e dei mezzi produttivi e di offesa, l'esplorazione del territorio e l'evoluzione tecnologica si articolano così in giornate, durante le quali il giocatore può decidere l'azione di ogni unità prima di passare la mano.

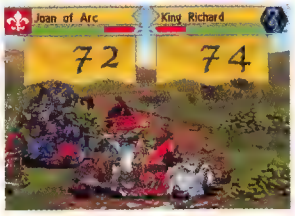
Lo spettro di strategie possibili è estremamente ampio. Anche le caratteristiche dei terreni determinano le possibilità di costruzione e influiscono sugli esiti dei combattimenti. Tutte le unità si distinguono non solo per l'efficacia contro diversi tipi di nemici, ma per la possibilità di agire al meglio sul terreno a loro più congeniale

La scelta dei turni è decisiva: strappa la possibilità di eccellere ai più svelti con i controlli e la consegna interamente ai veri strateghi ed economi del gioco come guerra. La dimensione 'economica' del ragionamento, da sempre critica, raggiunge qui notevole sensatezza. La previsione delle catene causali che si creano tra posizionamento sul terreno, allocazione appropriata delle risorse agricole ed economiche e progresso degli armamenti segue una logica solidissima. La conduzione delle battaglie in funzione del diverso tipo di esercito impiegato, del terreno di lotta, delle caratteristiche distintive e delle relative debolezze delle unità, d'altro canto, ne guadagna enormemente, rendendo impossibile una vittoria non fondata sul ragionamento o in cui non prevalga davvero il più esperto. Questo è tanto positivo quanto ironico pensando a come, su PC, per l'ultimo episodio di *Age of Empires* si sia seguita la via della pura spettacolarità, pensando a spingere al massimo i poligoni che può far girare un hardware di fascia alta, ma perdendo in parte di vista l'efficacia ludica dell'ingranaggio.

Il risvolto della medaglia è che, rispetto alle ultime versioni per PC, questa guadagna in profondità almeno tanto quanto perde in spettacolarità. Le meraviglie poligonali sono assenti. Le battaglie massive sono semplici scaramucce. I territori fotorealistici sono ora pavimentazioni asciutte e funzionali, popolate da piccole unità rappresentative di interi plotoni.

Sebbene meno spettacolare, *Age of Empires* per DS è un congegno ugualmente infido e drogante. Il giocatore alterna l'occhio tra i due schermi in cui si smistano l'area di gioco, le interfacce e le schermate di abbellimento. Può decidere se utilizzare il touchscreen su menu e mappe, o rinunciarci in favore del controller. E alle campagne storicamente ispirate si affiancano missioni libere, un tutorial decisamente ben studiato, una grossa quantità di extra sbloccabili e il corredo-trademark della serie: le schede di interesse storico. Il multiplayer completa l'offerta. Quello che sembra mancare, anche per distinguersi ulteriormente da *Advance Wars* (che rimane superiore), è un senso estetico più estremo e maturo, qualcosa di meno cartoonesco e orientato a una storia monumentale, offensiva, piena di sbudellamenti. Ma per questo bisogna prendersela con i tipi al vertice e con l'intera serie, non certo con l'ottima rilettura di Majesco.

Dall'Età delle Tenebre all'Alto Medioevo, la storia è guerra tra civiltà, e *Age of Kings* la consegna in maniera ispirata. Il giocatore può intraprendere la conquista del mondo con Franchi, Bretoni, Mongoli, Saraceni e Giapponesi, imparando a sfruttare le diverse caratteristiche di ogni popolo



Tutto il gioco ruota intorno al concetto di costante evoluzione tecnologica e alla ricostruzione storica. Anche su DS la sezione documentale è particolarmente ricca di informazioni sui condottieri, le civiltà e le ere tecnologiche, i mezzi di produzione e tutti i tipi di unità e guerrieri utilizzabili

Hot Seat History

***Age of Kings* consente una grandissima varietà di strategie e stili bellici distribuiti in turni rigorosi, e la cosa si ripercuote positivamente sull'esperienza in multiplayer. L'assalto ai livelli di difficoltà della CPU è impegno longevo, vario e più che soddisfacente, ma la sfida con gli umani si rivela più esaltante. Giocatori diversi impareranno a utilizzare al meglio popoli diversi, ma anche impiegando le stesse civiltà ogni persona tenderà a sviluppare strategie personali. Peccato che il multiplayer, fino a quattro giocatori, possa avvenire solo con altrettante copie del gioco. L'alternativa è sfidarsi in modalità hot seat, passandosi la console a ogni turno.**

POKÉMON TROZEI!

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: GENIUS SONORITY VOTO: 7 SU 10

La modalità di gioco battezzata Endless, come già in *Lumines*, porta a sfide che si prolungano anche per più di un'ora. Fortunatamente, invece, la sezione Adventure si limita a sessioni della durata di pochi minuti

Il blob

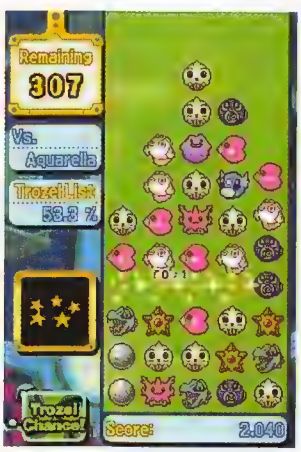
Ditto è uno dei Pokémon più famosi tra gli allenatori di tutto il mondo per via delle sue sorprendenti caratteristiche. Sistemato al numero 132 dell'elenco della regione di Kanto e del Pokédex nazionale, Ditto è un Pokémon mutante dalla ridotte dimensioni (0,3 metri di altezza per 4kg di peso) capace di copiare il codice genetico del suo nemico, trasformandosi così nella sua copia perfetta. In battaglia, comunque, Ditto non è certo uno dei Pokémon più temibili. Al contrario, il suo vero compito è quello di papà (o di mamma, è una creatura bisessuale), visto che può essere incrociato con quasi tutte le razze Pokémon senza corrompere il campionario di mosse della creatura che, dopo il necessario tempo di incubazione, salterà fuori dall'uovo.

Come tutti i puzzle game che da *Tetris* in poi si sono rinchiusi nelle claustrofobiche pareti di un'area di gioco limitata quanto quella di un pozzo, ad una prima occhiata anche *Pokémon Trozei!* pare ben poco originale. Inoltre, come tutti i puzzle game che basano la propria struttura ludica su combinazioni e reazioni a catena, anche *Pokémon Trozei!* si affida tanto all'abilità del giocatore quanto alla casualità.

Se il problema dell'originalità di fondo è a tutti gli effetti insormontabile, quello dell'importanza dell'assistenza della dea bendata può essere spiegato pensando ai giocatori cui si rivolge un puzzle come questo, prima costruito e poi avvolto attorno ai mostriciattoli tascabili di Game Freak. In effetti, sebbene sia lecito ritenere il contrario, *Pokémon Trozei!* è ben più che uno spartano puzzle game marchiato con il brand più chiacchierato di Nintendo. Anzi, a ben pensarci è anche qualcosa in più che un puzzle game, visto che proprio come in *Pokémon Pinball* lo scopo ultimo del gioco è quello di titillare le manie collezionistiche degli aspiranti allenatori di mostriciattoli tascabili.

Il lungo e vivacissimo elenco di 380 creaturine, liberamente consultabile dalla schermata principale, è a tutti gli effetti un bizzarro album delle figurine, mentre le classiche bustine da edicola sono rimpiazzate dai vari livelli di gioco. In ognuno di questi livelli, affrontabili seguendo una spartana linea narrativa nelle modalità Trozei Adventure, sono intrappolati numerosi esemplari di Pokémon. Lo scopo ultimo, come ovvio, è quello di liberarli tutti, affiancandone quattro della specie per mezzo di rapidi colpi di stilo. Le mostruose creature di Game Freak, che all'inizio di ogni livello si trovano disordinatamente disposte lungo file orizzontali e verticali, possono essere scambiate di posizione in un istante, ma solo a patto di smuovere l'intera linea che le ospita. Come accennato, sistemandone quattro fianco a fianco, i Pokémon vengono liberati, dando il via ad una fase di gioco chiamata Trozei. Nei pochi secondi successivi ad una combinazione, infatti, la schermata si tinge di verde, segnalando l'opportunità di creare prima combinazioni di soli tre mostriciattoli, e poi matrimoni di due sole creature. Insomma, una volta architettata la prima combinazione da quattro elementi, il ritmo di gioco accelera, lasciando spazio a cascate di caricature che si affiancano quasi in maniera autonoma. Questo è però vero solo per le battute iniziali, visto che nei livelli più avanzati diventa sempre più difficile realizzare combinazioni inconsapevoli, soprattutto per via del numero di specie di Pokémon proposte. Alcuni esemplari, addirittura, finiscono nella schermata senza un compagno a cui abbinarli, ed è a questo punto che torna utile una delle più sorprendenti creature delle lande di Kanto, ovvero il gelatinoso Ditto. Questo Pokémon, che proprio come negli episodi della serie regolare è capace di accoppiarsi a qualsiasi altra razza, finisce per recitare un ruolo da jolly, diventando così un preziosissimo compagno per gli abbinamenti con i mostri più rari. La comparsa di Ditto sullo schermo, tra l'altro, non è regolata solo dal caso, ma anche dalle azioni del giocatore. Ogni volta che si combinano cinque creature in luogo di quattro (o quattro in luogo di tre durante la fase Trofei), ecco che Ditto casca sullo schermo inferiore piovendo dal bordo di quello più alto.

La modalità Adventure si concede anche il lusso di cambiare un po' le carte in tavola, mettendo il giocatore di fronte a boss di fine livello e apportando alcune variazioni sul tema (come livelli che devono essere risolti basandosi sulle silhouette delle creature). Gli scontri con i boss si giocano un po' come le competizioni contro un amico (sfidabile anche se sprovvisto della game card) e si affiancano ad una modalità cooperativa e ad una buffa funzione di spionaggio. Quest'ultima, che di fatto consente di raccogliere i dati di altri giocatori portandosi a spasso la propria console in modalità stand-by, trasforma Nintendo DS nel più fantascientifico dei Pokédex, confermando per l'ennesima volta (si veda a questo proposito la recensione di *Drill Dozer* a pagina 130) la volontà di Game Freak di sfumare i contorni del pokémondo.



Le piccole icone che rappresentano i Pokémon in gioco sono stilizzate con un tratto delizioso. I fan della serie non avranno alcun problema nel riconoscere anche i mostri tascabili meno celebri

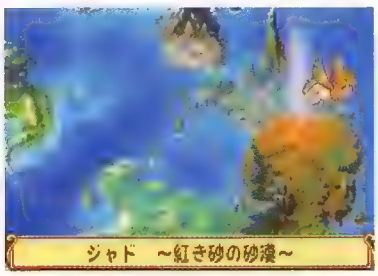
SEIKEN DENSETSU DS: CHILDREN OF MANA

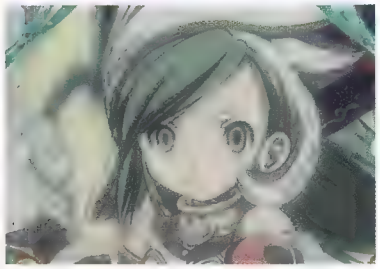
SISTEMA: DS VERSIONE: GIAPPONESE
PRODUTTORE: SQUARE ENIX SVILUPPATORE: NEX ENTERTAINMENT VOTO: 8 SU 10

Fedele al ruolo sperimentale affidatole da Square Enix, la serie *Seiken Densetsu* cambia faccia per l'ennesima volta, e lo fa in maniera imprevedibile. *Children of Mana*, infatti, condivide con i suoi predecessori unicamente l'iconografia classica della saga (letteralmente adorata da decine di migliaia di giocatori) e i combattimenti in stile action RPG, inserendo però il tutto in una struttura inattesa. Inattesa perché, tanto per cominciare, *Children of Mana* è in tutto e per tutto un 'dungeon crawler', ovvero un gioco di ruolo interamente ambientato all'interno di appositi dungeon e sprovvisto di aree di collegamento sulle quali muoversi liberamente per passare da un sotterraneo all'altro (aree sostituite da una mappa globale che consente di raggiungere le zone in cui si svolge l'esplorazione). E inattesa perché, pur in un contesto totalmente differente da quello che si potrebbe associare ad un *World of WarCraft* o ad un *Guild Wars*, sposa alcune delle caratteristiche tipiche dei MMORPG. Va vista indubbiamente in questa ottica, ad esempio, la possibilità di trovare o acquistare armi ed equipaggiamenti che richiedono il raggiungimento di un certo livello di esperienza per poter essere utilizzati (senza contare la presenza di oggetti più o meno rari, la cui efficacia è legata per l'appunto alla difficoltà nel reperirli). E sempre nella stessa ottica va vista l'enfasi posta sulle quest secondarie, che affiancano in gran numero quelle (invero esigue) legate all'avanzamento della trama e che possono essere ottenute dai personaggi non giocanti, o addirittura acquistate da determinati commercianti. Come dimenticare, infine, l'inusuale possibilità di affrontare l'avventura in gruppo, facendosi aiutare da un massimo di tre compagni e cooperando con gli alleati per raggiungere le stanze allestite da Nex Entertainment appositamente per le sessioni in multiplayer?

Seiken Densetsu DS: Children of Mana, insomma, si presenta come una sorta di curioso MMORPG offline, e dal MMORPG eredita in parte pregi e difetti. Tra i primi figura indubbiamente la possibilità di personalizzare (entro certi limiti) il proprio alter ego, influenzandone parametri come la forza fisica e l'abilità nelle arti magiche grazie ad apposite gemme reperibili in giro per i dungeon, acquistabili o sintetizzabili. Un sistema che ricorda vagamente le pietre Materia di *Final Fantasy VII*. Tra i difetti comuni a *World of WarCraft* e simili, invece, è impossibile non annoverare una certa piattezza delle quest, che a lungo andare tendono ad assomigliarsi parecchio, a dispetto degli obiettivi teoricamente assai differenti.

Di difetti, d'altro canto, *Children of Mana* ne introduce anche alcuni di cui può vantare la paternità indiscussa. La struttura dei dungeon, per dirne una, è moderatamente ripetitiva e non propriamente ottimale per un gioco per console portatile, dato che consente di salvare la partita e di gestire i propri equipaggiamenti solo una volta superati un certo numero di piani. *Seiken Densetsu DS*, inoltre, è un gioco relativamente facile (spiccano in questo senso i boss, di costituzione tutt'altro che robusta), e il suo totale ed esclusivo ricorso ai dungeon finisce inevitabilmente per renderlo adatto solo agli appassionati del genere. Ciò non toglie che *Children of Mana* rappresenti un esperimento interessantissimo e ben riuscito, bello da giocare e spettacolare da vedere e ascoltare.





Le sequenze animate che arricchiscono le sezioni narrative di *Children of Mana* possono vantare la partecipazione di Production I.G, assai nota per le sue numerose e spettacolari sortite nel campo degli anime

Come da tradizione per la serie, grafica e temi musicali sono di primissimo livello e riescono a riproporre efficacemente sul DS le atmosfere da fiaba ben note agli appassionati della saga

Children of Mana consente di scegliere il proprio alter ego digitale da una rosa di quattro personaggi differenti, ciascuno dei quali vanta caratteristiche specifiche. Lo svolgimento della storia, ad ogni modo, rimane più o meno lo stesso, indipendentemente dall'eroe selezionato

Il sistema di combattimento di *Children of Mana* è basato sulle meccaniche adottate nei precedenti episodi della serie, ma vanta un ritmo decisamente più serrato di quello riscontrabile in *Secret of Mana* e nei relativi seguiti. Anche per questo, probabilmente, Nex Entertainment ha scelto di adottare un sistema di controllo più articolato, tramite il quale è possibile brandire contemporaneamente due armi, lanciare magie associate agli spiriti elementali già visti in alcune iterazioni della saga, far rimbalzare gli avversari in giro per le stanze dei dungeon e prodursi occasionalmente in una devastante carica furiosa, foriera tra l'altro di effetti casuali (talvolta positivi, talvolta negativi) a carico del protagonista.

DRILL DOZER

SISTEMA: GBA VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: GAME FREAK VOTO: 8 SU 10

Trapano volante

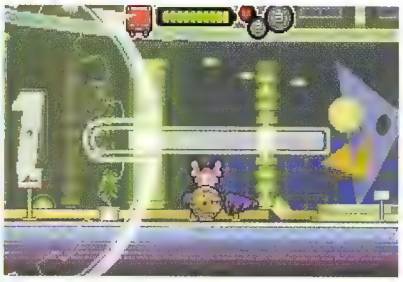
Il gigantesco trapano battezzato Drill Dozer è un veicolo (ma anche un'arma) decisamente sorprendente. Grazie alla zampe meccaniche è in grado di deambulare in linea retta e di spiccare balzi decisamente prodigiosi. Inoltre, per mezzo di determinate modifiche, può essere utilizzato anche come elica, così da garantire una buona libertà di movimento sia nelle profondità sottomarine che nell'azzurro dei cieli.

I ragazzi di Game Freak adorano il Game Boy, dove dieci anni fa hanno visto la luce i loro primi Pokémon. Non sorprende più di tanto, quindi, ritrovare il team capitanato da Satoshi Tajiri alle prese con l'ormai vetusta tecnologia GBA.

Come per la serie *Pokémon*, anche *Drill Dozer* deve molto del suo fascino al coinvolgimento emotivo. Nei giochi dedicati alle peripezie dei mostri tascabili, l'immedesimazione è legata più che altro a buffe sovrapposizioni, come quella che vede il protagonista armeggiare con un Pokédex che pare in tutto e per tutto una piccola console portatile. In *Drill Dozer*, invece, Game Freak ha operato in maniera diversa. Sebbene Jill, la protagonista, sia a tutti gli effetti una pestifera e grintosissima creatura digitale, non è certo facile sentirsi a proprio agio vestendo i suoi panni. Molto più semplice, soprattutto per un ragazzino, vedersi in pantaloncini corti e magliettina impegnato a cercare nell'erba alta improbabili mostriciattoli. In *Drill Dozer*, quindi, la partecipazione emotiva è garantita prima di tutto da una trasformazione del piccolo GBA, che da semplice console portatile si trasforma in un fantascientifico trapano tascabile. Grazie ad un solenoide ben nascosto all'interno della cartuccia, accompagnare Jill nella sua missione vuol dire ritrovarsi tra le mani una console che è tutta un tremito. Le rumorose vibrazioni si accompagnano inoltre ad un utilizzo intensivo dei tasti dorsali, che fungono da interruttori per il movimento della punta del trapano gigante (il Drill Dozer) cavalcato dalla protagonista (l'unica arma su cui la piccola Jill potrà fare affidamento nel corso della sua vendicativa missione di soccorso).

Sotto il profilo grafico e sonoro, *Drill Dozer* può essere accostato agli ultimi episodi della serie *Pokémon*. Sono poche le concessioni allo spettacolo e ai fuochi artificiali, mentre ci si può quasi perdere nel constatare la cura per i dettagli

Munito di due potenti zampe meccaniche, di una serie di punte di metallo sempre più resistenti e di un paio di gadget sci-fi, il Drill Dozer non è solo un gioiellino tecnologico, ma anche un perfetto meccanismo ludico a livello di game design. La struttura di gioco si può ricondurre senza troppe incertezze al remoto passato a 16bit di console come Mega Drive e Super Nintendo, ma le idee che impreziosiscono la progettazione dei livelli sono senza dubbio figlie di un modo moderno di intendere i platform game.



Con un character design che sprizza vitalità da ogni pixel, una semplice idea di base capace di sorreggere l'intera avventura e una cura encomiabile tanto per il level design quanto per i piccoli particolari, *Drill Dozer* si candida come uno dei punti più alti toccati dalla line-up di GBA

Basta soffermarsi per un istante sul level design, che miniaturizza la struttura modulare tipica di giochi quali *Metroid* e *Castlevania* per averne la certezza. All'inizio di ogni livello, infatti, il Drill Dozer è poco più che una rumorosa macchina infernale, che però può essere potenziata recuperando determinati ingranaggi ben nascosti nei livelli. Questi consentono alla punta del Drill Dozer di ruotare in maniera sempre più vertiginosa, infilzandosi dentro mura, portoni e blocchi di metallo senza alcuna fatica, demolendo così tutte quelle barriere che ne impediscono la progressione. Tra l'altro, il movimento della punta può essere orientato sia in senso orario che antiorario per mezzo dei tasti dorsali, che devono essere premuti anche per ingranare le tre marce che determinano la potenza del motore.

Visto che buona parte del gioco si basa appunto sull'esplorazione delle varie ambientazioni, e considerato lo straordinario lavoro svolto da Game Freak per garantire la necessaria varietà di situazioni ludiche (si passa senza soluzione di continuità da spietate fasi platform a diabolici enigmi acrobatici, senza dimenticarsi dei proverbiali scontri con i boss), non sorprende affatto scoprirsi a ritoccare la propria classifica dei migliori giochi di piattaforme bidimensionali. Ed è meglio fare spazio a *Drill Dozer* in maniera spontanea, anche perché altrimenti ci penserebbe la piccola e pestifera Jill a farsi largo tra un *Jet Set Willy* e un *New Zealand Story*. Ovviamente, a colpi di trapano.

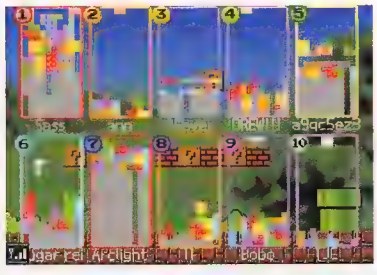
TETRIS DS

SISTEMA: DS VERSIONE: AMERICANA
PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO
VOTO: 8 SU 10

Il quattromila caratteri di questa recensione non sarebbero sufficienti ad elencare tutte le versioni di *Tetris* pubblicate dal 1988 a oggi, i relativi sottotitoli, le piattaforme di destinazione, l'anno di pubblicazione, lo sviluppatore e qualche saluto giusto perché altrimenti è da maleducati. Cos'ha quindi spinto Nintendo a pubblicare l'ennesima versione del puzzle game che ha reso celebre la Russia (e a lanciarlo in pompa magna, oltretutto)? La risposta è scontata: è stato proprio il publisher giapponese a lanciare il *Tetris* per eccellenza nel 1989, allegandolo a ogni confezione di Game Boy e piazzandone così circa tredici milioni di copie. Oggi come oggi ha quindi i titoli e i meriti per riappropriarsi di quello che qualcuno definisce tuttora 'il videogioco perfetto'.

Se nel 1989 la scoperta fu la trasportabilità di *Tetris*, oggi tutto ruota attorno al collegamento: in locale o attraverso Internet, purché sia senza fili. Passano quindi le sei modalità di gioco ad hoc, infarcite di storia Nintendo, anche interessanti e con innegabili meriti, quando tutto quello che gli amanti di *Tetris* chiedono da secoli è semplicemente una versione da tasca di *Tetrinet*, lo shareware che nella seconda metà degli anni '90 ha fatto capire che il multiplayer online e i tetramini erano grandi amici.

Ecco quindi arrivare la Nintendo Wi-Fi Connection e *Tetris DS*, che si sposa alla perfezione con la concezione stessa della WFC: semplice, immediato, per tutti. La modalità online di *Tetris DS* è effettivamente ben realizzata. Al contrario di quanto accadeva in *Mario Kart DS*, per fare un esempio recente, ora vengono puniti i fastidiosissimi giocatori scorretti che si disconnettono prima che il verdetto sia palese. Non esiste ovviamente lag, anche perché sarebbe ridicolo trovarsi in una situazione del genere quando il gioco è tra i più leggeri che si possano concepire. Online *Tetris DS* permette (volendo) di gareggiare utilizzando i bonus inclusi appositamente da Nintendo (i soliti gusci, banane, Boo e quant'altro) e che servono in particolar modo a livellare le partite. Avete paura di essere delle schiappe atomiche? Provate a cercare sfidanti con i bonus attivati e le cose dovrebbero diventare più affascinanti e meno scontate. Fortunatamente i puristi possono far finta che non esistano.

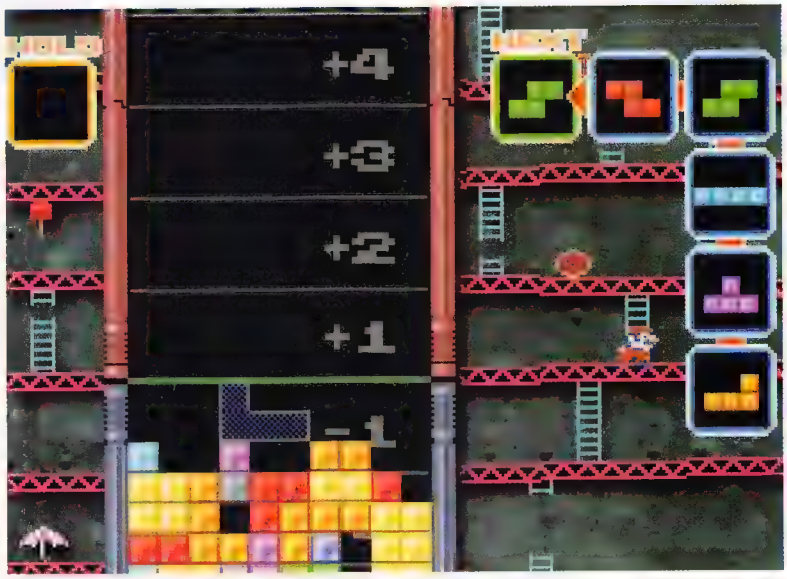


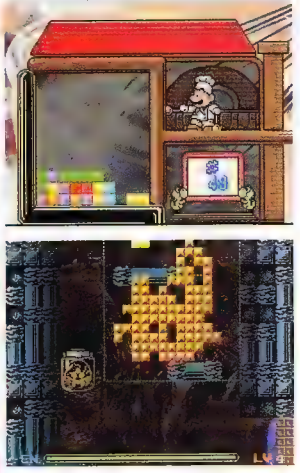
Fino a dieci giocatori possono prendersi a colpi di tetramino con una sola scheda di gioco. E se si muore prima degli altri, si continua a giocare da soli

Ma sempre i puristi non potranno far finta che non esista la possibilità di ruotare il proprio pezzo all'infinito anche una volta posto contro il resto dei blocchi. Finché non si lascia fermo per qualche istante il tetramino, sarà infatti possibile muoverlo: certo, chi ha una volontà di ferro può far finta che tutto ciò non sia vero, ma alla soglia delle 200 righe resta da vedere quanti avranno voglia di tirare fuori una simile, incrollabile coerenza interna.

Tetris DS funziona comunque benone anche quando non si hanno a portata di mano un router wireless o una chiavetta USB Nintendo. Insomma, giocato da soli o in collegamento locale, il titolo non perde affatto il proprio magnetismo. Dando la possibilità di ospitare fino ad altri nove giocatori, *Tetris DS* permette di organizzare selvaggi scontri all'ultima riga con una singola scheda di gioco. Il che non è solo un bene, è molto di più. I disperati e solitari amanti del DS, invece, si possono cullare all'interno delle sei modalità di gioco che ribaltano più volte (e con risultati alterni) il concetto iniziale di gioco. Il Push Mode di Donkey Kong è interessante e offre una buona sfida (si tratta di 'spingere' il blocco di pezzi nemici fino in un pozzo), esotico e straniante il Catch di Samus Aran (non è possibile girare i pezzi, ma solo il blocco intero di pezzi già appiccicati tra di loro). Esiste poi qualche modalità definita 'puzzle' in cui viene richiesto di risolvere veri e propri... puzzle a base di righe da far scomparire. Ce n'è qualche centinaio, quindi non vi annoierete tanto presto.

Ammaliante come sempre, oggi più ricco che mai, *Tetris DS* funziona bene in ogni suo comparto. Peccato solo per quella piccola, ma non lieve, modifica al tempo di rotazione dei pezzi che imbastardisce un poco la ricetta originale.





Nella modalità Catch i pezzi cadono e non si ha nessun controllo su di loro, ma è possibile muovere e ruotare il piccolo quadratino a cui andranno ad attaccarsi. Fate qualche bel quadrato compatto e...

Endless nameless

Giovani adoratori del blocco (ex) sovietico, mettetevi il cuore in pace: il *Tetris* classico (ovvero la modalità base presente in questa edizione DS) non offre nessuno spettacolino o musichetta che ricordi quelli della pietra miliare di Pajitnov. Ma in cambio ecco Mario, Donkey Kong, Link e quanti altri che, nello schermo superiore del DS, riescono a procedere nelle rispettive avventure tanto più il giocatore si dimostra abile in quello inferiore (il gioco vero e proprio). E una volta arrivati a 200 righe... Lo shuttle della versione Game Boy e tutti a casa, finito. Magari. Si sblocca invece la modalità Endless. Il nome dice tutto e il cuore torna sereno.

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

SISTEMA: PC, PS2, PSP (VERSIONE TESTATA), XBOX. VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SEGA. SVILUPPATORE: SUMO DIGITAL

Need for speed

È ormai da diversi mesi che, osservando certe produzioni PSP, Videogiochi si chiede per quanto tempo ancora Sony impedirà lo sfruttamento di quei 111MHz extra della CPU. E *Coast 2 Coast* è una di quelle. La scena dell'homebrew sfrutta da diverso tempo un hack che permette di far girare PSP al massima delle sue capacità (e con ottimi risultati in giochi come *WipEout Pure*), pertanto non sarebbe male se, in un futuro upgrade del firmware, si ufficializzasse questa possibilità con un'apposita opzione nei settaggi del sistema. Perché per alcuni, il conseguente decremento della durata della batteria potrebbe non essere un prezzo così caro da pagare.

È quasi ridondante tessere le lodi dell'edizione PSP di *OutRun 2006 Coast 2 Coast*. Chiunque lo stesse aspettando se l'immaginava proprio così, non perché animato da ottimismo, ma semplicemente perché il racing game Sega ha nel proprio DNA tutti gli elementi che fanno di un gioco per PSP un gran gioco per PSP. Una radiosa palette di colori? Check. Una semplice interfaccia di controllo a due pulsanti e un analogico? Check. Una colonna sonora gioiosa e cristallina? Check. Un'offerta ludica assimilabile a piccole dosi? Check.

In più, *Coast 2 Coast* non si limita a buttare fra le opzioni una modalità multiplayer per sei giocatori online e in wireless locale, ma offre un vero e proprio servizio always-on con lista amici, dettagliatissime classifiche aggiornate in tempo reale e la possibilità di scaricare per ogni stage i ghost dei migliori tempi fatti registrare dagli altri utenti. È praticamente una sorta di Live in miniatura monotematico.

Diversamente da quanto sofferto nel precedente lavoro di Sumo Digital (*Virtua Tennis*), la navigazione degli eleganti menu è snella, dando modo di perlustrare con rapidità la pletora di contenuti impacchettata da Sumo nell'UMD, dalle due edizioni (*OutRun 2* e *OutRun 2 SP*) da 15 stage ciascuna alle rispettive modalità (Coast 2 Coast, OutRun, Time Attack, Heart Attack), passando per 12 accompagnamenti musicali ottimamente 'conservati' (ciascuno in versione originale o remix) e 15 modelli di Ferrari. Almeno in principio. *OutRun 2006: Coast to Coast* non è una semplice conversione: è un Bignami dello storico franchise Sega.

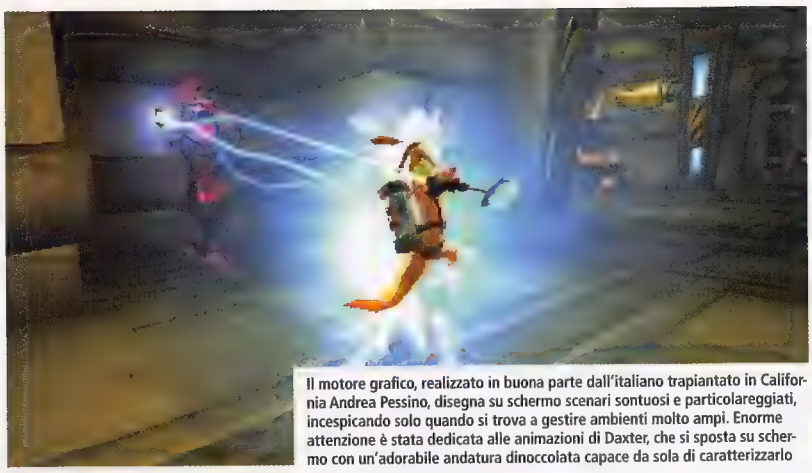
Le prove della modalità Coast 2 Coast sono varie, fantasiose e impegnative. L'ottimo sistema di controllo fa del giocatore l'unico responsabile di una scarsa performance

Le superfici riflettenti di mari, fiumi e laghi sono realizzate con maestria, tant'è che dalla distanza si fa fatica a credere che non siano frutto di qualche pixel shader

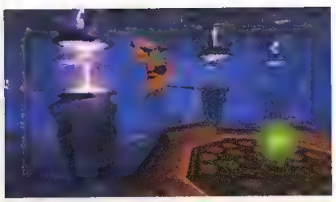
E si gioca che è un piacere. Sebbene durante le prime partite l'auto possa prodursi in magnetici sbandamenti a bordi pista, faticando ad allinearsi correttamente al tracciato dopo una derapata, la pratica rimedia. Il controllo per mezzo del disco analogico è affidabilissimo e, come nelle edizioni casalinghe, la derapata si innesca con un colpetto al freno e un giro di sterzo. Il progressivo accumulo delle Miglia OutRun sblocca nuovi contenuti, e la connettività con la versione PS2 altri ancora (molto ghiotti).

L'unico, delicato, problema di *Coast 2 Coast* è il frame rate. Sotto il peso di una certa quantità di traffico e dettaglio scenografico, perde fotogrammi in misura più o meno abbondante, ma solo i più maligni fra i giocatori potrebbero sostenere che simili cali di performance siano tanto dannosi quanto deludenti, laddove spiriti più realisti dovrebbero essere in grado di conviverci. Sumo ha evidentemente dovuto affrontare il non invidiabile compito di rompere *OutRun* per assicurarne la perfetta calzatura di PSP, e la decisione di puntare alla sostanza invece che alla facciata è stata più saggia di quanto molti potrebbero pensare. Sebbene il compromesso sia probabilmente stato pagato a caro prezzo, il risultato resta un trionfo.

Come facilmente prevedibile e come già accaduto in molti concorrenti del titolo Sumo Digital, gli stage in notturna con asfalto bagnato (e riflettente) sono quelli in cui *OutRun 2006: Coast to Coast* offre minor resistenza alla perdita di fotogrammi. Una maggiore fluidità generale avrebbe giovato enormemente ad un'esperienza comunque già esaltante



Il motore grafico, realizzato in buona parte dall'italiano trapiantato in California Andrea Pessino, disegna su schermo scenari sontuosi e particolareggiati, incespicando solo quando si trova a gestire ambienti molto ampi. Enorme attenzione è stata dedicata alle animazioni di Daxter, che si sposta su schermo con un'adorabile andatura dinoccolata capace da sola di caratterizzarlo



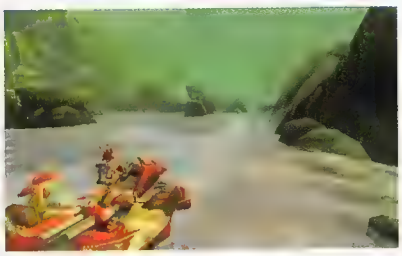
In fatto di boss di fine livello, *Daxter* segue la filosofia del 'pochi ma corpulenti' della serie madre. In tutto sono solamente tre. I pattern di attacco sono limitati, ma è comunque richiesto l'uso combinato di diverse abilità per avere la meglio. Tra tutti svetta lo scontro finale, che nel corso delle sue tre fasi mette alla prova l'utilizzo di buona parte delle competenze fino a quel punto acquisite

DAXTER

SISTEMA: PSP VERSIONE: EUROPEA
PRODUTTORE: SCEE SVILUPPATORE: READY AT DAWN VOTO: 8 SU 10

Nato da una costola di Naughty Dog e dall'intraprendenza dell'italiano Andrea Pessino, il giovane team di sviluppo californiano Ready At Dawn esordisce su PSP con un prodotto eccezionale per tecnica, controlli, gameplay e consapevolezza del 'modus fruendi' del sistema ospitante. *Daxter* è per certi versi un ritorno alle origini puramente action adventure della serie *J&D*. Pur ambientata nella Haven City di *Jak II* (e incentrata sulle vicende che hanno portato alla liberazione di Jak per mano del suo peloso compagno), l'opera di RAD non cade nella trappola delle lungaggini del free-roaming o degli esasperati frappè multievento. In realtà non mancano brevi fasi stealth e una manciata di stage incentrati sulla guida di mezzi antigravitazionali, ma si tratta di momenti ludici intesi nella loro pacifica accezione di varianti del ritmo piuttosto che di pretestuosi 'gioco nel gioco'. Per circa l'80% dell'avventura i riflettori rimangono puntati su Daxter e il gadget multiuso che porta in spalla.

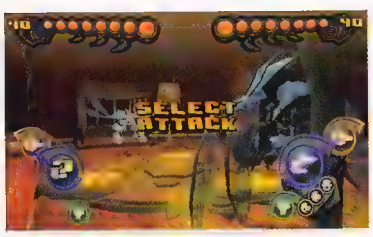
Nel momento in cui il protagonista imbraccia il suo spruzza-insetticida e intraprende la carriera di disinfestatore, l'ombra di *Super Mario Sunshine* balena per un attimo alle porte della memoria. Ma è solo un'ombra fugace, perché *Daxter* dimostra di saper camminare sulle proprie zampe. La progressione è accompagnata da un parallelo arricchimento delle azioni disponibili: guadagnando opportuni add-on, lo spruzzino può diventare dapprima propulsore tipo jetpack, quindi lanciafiamme e infine lanciagranate. Come nel summenzionato titolo Nintendo, quest'evoluzione dell'equipaggiamento arricchisce progressivamente tanto le meccaniche platform quanto quelle della lotta, finendo per soffiare aria fresca su una struttura di gioco formalmente tradizionale quanto lo era quella del primo *J&D*. La curva di apprendimento, inoltre, si dimostra perfettamente equilibrata. Ogni scenario è interessato da un'escalation indipendente della difficoltà (iscritta comunque in un progressivo inasprimento della sfida nell'arco del gioco) che permette di entrare in confidenza con le novità introdotte di volta in volta in maniera non traumatica.



Un merito che va equamente ripartito con il sistema di controllo e di salvataggio. Il primo è sorprendente nel garantire perfetta padronanza di Daxter malgrado la 'presunta' imprecisione del disco analogico o della croce direzionale di PSP. Il secondo offre numerosi punti di ripristino automatici (ma è comunque possibile salvare in qualsiasi frangente) che, uniti alla disponibilità di vite infinite, riducono enormemente la frustrazione senza per questo azzerare il senso di sfida.

Daxter è un gioco cesellato con cura maniacale, verrebbe da dire con amore. I livelli non sono dispersivi, ma sufficientemente articolati da non lasciare in bocca il sapore della semplificazione: un equilibrato compromesso tra le possibilità tecniche 'quasi domestiche' di PSP e le tempistiche mordi-e-fuggi dettate dal gioco nomade. I caricamenti, storica bestia nera del sistema, vengono astutamente occultati attraverso un processo di streaming occorrente durante l'apertura di porte meccaniche o la breve traversata di sterili corridoi. Sono piccoli accorgimenti non certo inediti (qualcosa di simile accade in *Metroid Prime*), ma che ciononostante donano uniformità all'esplorazione e consistenza al mondo di gioco.

La modesta durata dell'avventura (a patto che non si decida di recuperare tutte le uova Precursor, mettendo in luce alcune raffinatezze del level design facilmente trascurabili ad una prima attraversata a testa bassa) e un impianto di gioco tradizionalista potranno indispettire chi si aspetta un'epopea 'formato salotto' e chi pretende evoluzioni radicali disconoscendo i meriti delle novità sostanziali, ma la verità è che l'opera prima di Ready At Down dimostra qualcosa di impensabile e che di certo disegna un sorriso sul volto di Sony: con i giusti accorgimenti, esperienze di gioco modello PS2 possono sopravvivere su PSP.



All'interno dei livelli sono nascoste gabbie per insetti e fiale da laboratorio. Questi oggetti sono utilizzabili nella modalità Battaglia degli Insetti, in cui far combattere le creature recuperate nel corso del gioco contro quelle raccolte dai propri amici. Le sfide si svolgono a turni e prevedono la scelta di tre tipi di attacchi, a cui sommare comandi speciali e i bonus prestazionali elargiti dalle ampolle. In una parola: Pokémon

Sognando Hollywood

La raccolta di un certo numero di uova Precursor apre le porte a sei sogni di Daxter proposti sotto forma di minigiochi. Si tratta di semplici QTE incentrati sui riflessi, il cui superamento è premiato con il conferimento di energia extra o nuove abilità. Ma il vero motivo per cui meritano l'onore della citazione è la loro vena parodistica. Ognuno ripropone una scena celebre tratta da un film d'azione recente o particolarmente famoso. In foto una scena tratta da 'Il Signore degli Anelli'.

LA STORIA DI...

E.T. THE EXTRA TERRESTRIAL

È davvero possibile che un solo titolo per Atari VCS, etichettato come 'il peggior gioco di sempre', sia riuscito a mettere in ginocchio l'intera industria videoludica?

FORMATO ORIGINALE: **ATARI VCS** PRODUTTORE: **ATARI** SVILUPPATORE: **HOWARD SCOTT WARSHAW** ORIGINE: **STATI UNITI** DATA DI PUBBLICAZIONE: **1982**

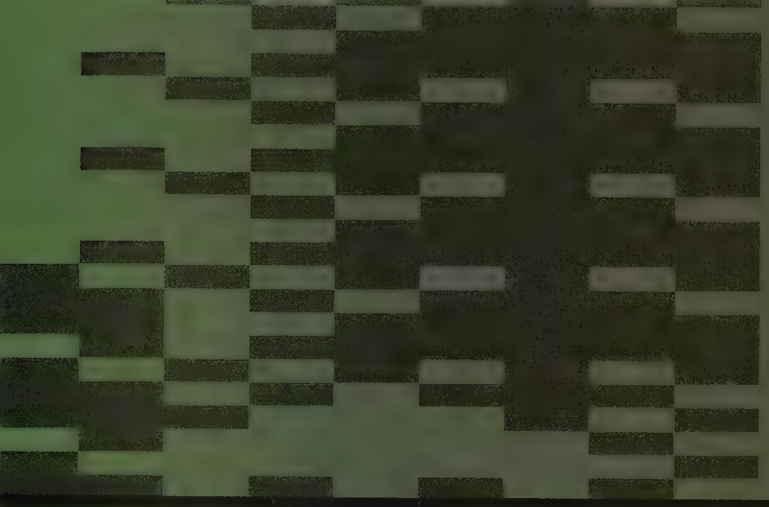
La storia di *E.T.* è piena di buchi. C'è il buco nelle finanze di Atari prodotto dai 22 milioni di dollari spesi per acquistare la licenza del film. Ci sono i buchi, o più precisamente i pozzi, in cui lo spaesato alieno passa gran parte del proprio tempo durante il gioco. C'è il buco nel deserto del New Mexico dove si dice che milioni di cartucce di *E.T.* siano state sepolte. E c'è il buco in cui è precipitata Atari dopo il fallimento commerciale del gioco, una voragine tale da annichilire non solo una società una tempo nota come quella

con la crescita più rapida nella storia degli Stati Uniti, ma anche l'industria multimiliardaria del videogioco.

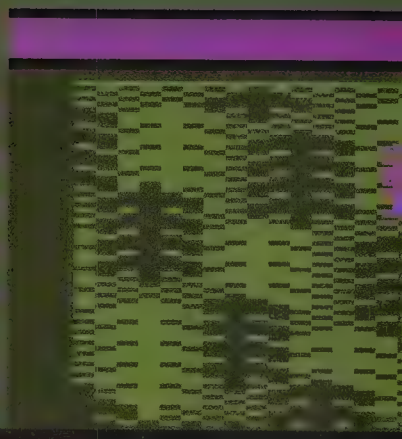
Il responsabile di tutti questi buchi è una sola persona, il creatore di *E.T.* **Howard Scott Warshaw**. Entrato in Atari nel gennaio del 1981, Warshaw ottenne un successo fenomenale col suo primo progetto, *Yar's Revenge*, il titolo originale per VCS più venduto nella storia della console, mentre il successivo *Raiders of the Lost Ark* gli permise non solo di fregiarsi di un altro million-seller, ma anche di conoscere Steven Spielberg durante lo sviluppo di uno dei primi tie-in cinematografici di sempre. "Abbiamo avuto una piacevole chiacchierata", ricorda Warshaw, nostalgicamente. "Gli ho detto che [per me] era un alieno".

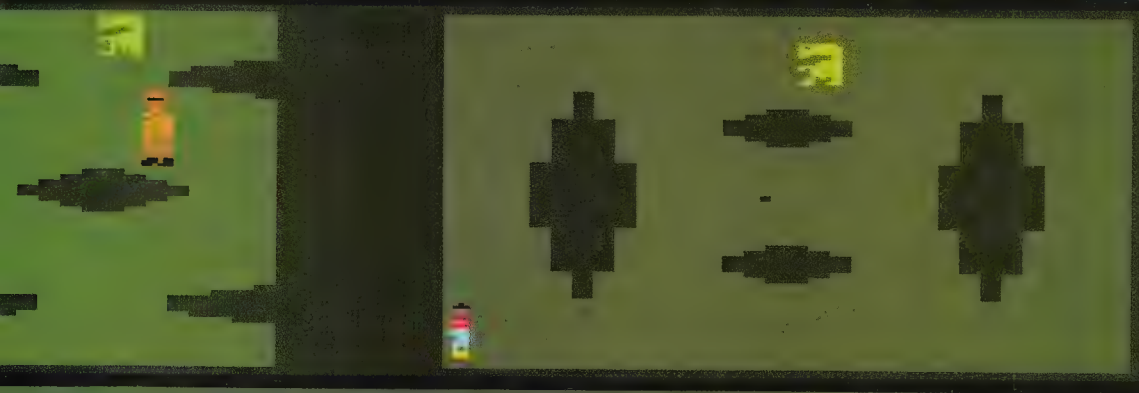
Ciò nonostante, o forse proprio per questo, Spielberg richiese espressamente che fosse Warshaw ad occuparsi della conversione di 'E.T.', ma in verità, nessuno era particolarmente ansioso di dedicarsi al progetto. L'accordo multimilionario fra Spielberg e la dirigenza di Atari venne finalizzato solo il 25 luglio 1982, eppure tutto il codice del gioco doveva essere ultimato entro il 1° settembre così che la cartuccia potesse entrare in produzione in tempo per un lancio nel redditizio periodo prenatalizio. George Kiss, il capo di Warshaw all'epoca, escluse categoricamente che fosse possibile farcela in un lasso di tempo tanto ridotto. Con i contratti già siglati, un disperato Ray Kassar, amministratore delegato di Atari, decise così di telefonare a Warshaw. "Mi chiese se avrei potuto farcela e io risposi di sì, a patto che avessimo raggiunto il giusto accordo", spiega Warshaw. "Certo, questo significava ricevere un bonus sostanzioso, ma non l'ho fatto per i soldi. Di norma ci volevano dai sei agli otto mesi per sviluppare un gioco e loro lo volevano in cinque settimane. Era una sfida tecnica massiccia e io trovo sia difficile resistere a quel genere di cose".

I limiti temporali divennero immediatamente ovvi quando venne chiesto a Warshaw di realizzare i documenti di game design in due soli giorni, un compito in qualche modo addolcito dal viaggio in jet privato e limousine verso gli uffici di Spielberg a Burbank (California) organizzato da Atari affinché il designer potesse illustrare al regista le sue idee sul gioco.



La mappa di gioco è simile ad un cubo, con la zona di atterraggio in cima e la città in basso, così da consentire un trasferimento rapido quando E.T. è pronto per telefonare a casa





EXTRA TRICK

Nonostante i limiti temporali e i soli 8K di memoria in cui lavorare, Warshaw è comunque riuscito ad includere alcune Easter egg in *E.T.*.

"Sono sempre stato un sostenitore dell'importanza di avere bonus nascosti all'interno di un gioco", afferma. "Ero deciso a far sì che ogni mio gioco annoverasse un personaggio dei titoli precedenti, oltre alle mie iniziali e al numero cronologico del gioco. Con *E.T.*, se Elliot è in possesso esattamente di sette [caramelle] Reese's Pieces (ho scelto il sette perché è 111 in codice binario, e quindi più semplice da nascondere) e si hanno i pezzi del telefono giusti quando si cura il fiore, il ragazzino si trasforma in Yar. Facendo la stessa cosa nel secondo livello, diventa invece Indy, mentre nel terzo si ottiene la scritta HSW3. E se osservate i pezzi del telefono, noterete che sono le lettere H, S e W piegate e girate".

Per ulteriori curiosità su Atari si consiglia la consultazione del DVD con il resoconto dettagliato di Warshaw sul suo periodo nella casa americana, disponibile all'indirizzo www.onceuponatari.com.

"Volevo fare qualcosa di originale, qualcosa di nuovo e innovativo. Gli stavo spiegando come volevo trasmettere certe emozioni e far emergere i personaggi, e Spielberg mi ha guardato e mi ha detto: 'Ehm, non potremmo fare qualcosa di simile a *Pac-Man*?'. Non potevo crederci. Il mio impulso era quello di dirgli: 'Certo, Incontri Ravvicinati Del Terzo Tipo era interessante, ma non potevi fare qualcosa di simile a Ultimatum alla Terra?'".

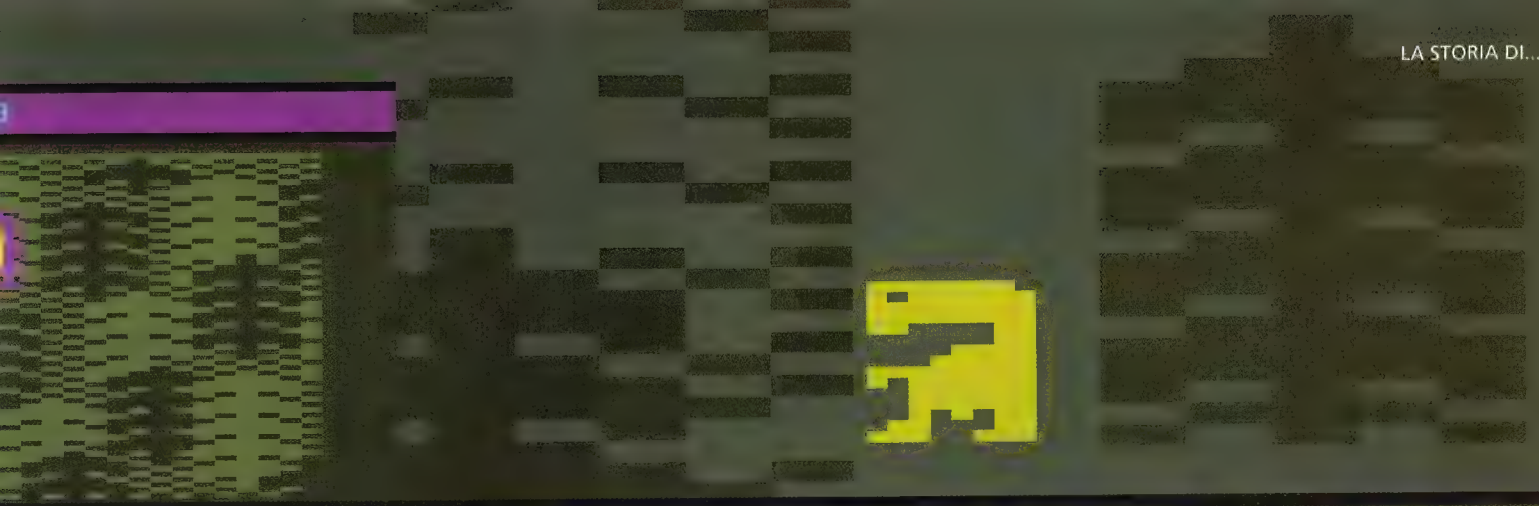
Il desiderio sincero di Warshaw di innovare con ogni nuovo progetto (una filosofia condivisa allora da molti più sviluppatori di quanto accada oggigiorno) portò l'autore a scartare l'idea di riproporre la meccanica di un gioco già esistente. Pur basandosi su un film con una dose quasi inesistente di azione, molti avrebbero faticato a elaborare un concept che non fosse stato 'Elliot ed E.T. svolazzano sulla bici sparando all'impazzata', ma Warshaw riuscì a intravedere il potenziale della licenza al di là del suo appeal commerciale.

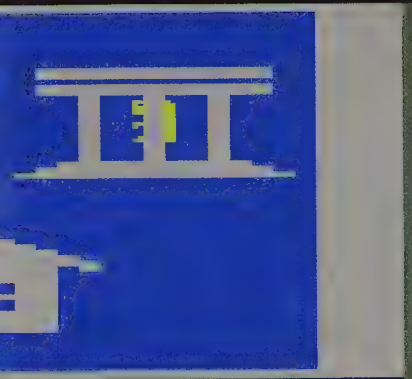
"Per me il film si presta a diventare un videogioco. Ha gli elementi da caccia al tesoro nella ricerca dei pezzi del telefono, ha una componente corsistica nel battere gli adulti, c'è la caccia, l'evasione, persino elementi stealth... Non è uno shooter a singolo schermo: forse era più appropriato per il 2600, ma non sempre penso in maniera convenzionale. Pensavo in grande".

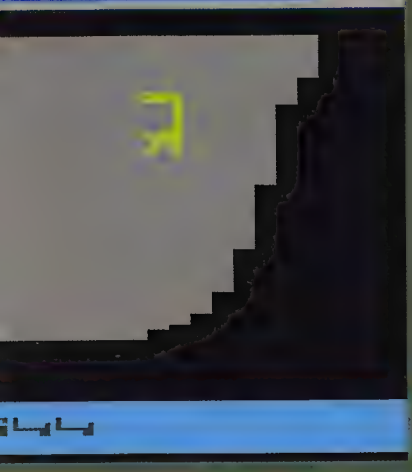
In grande e in 3D. Warshaw immaginò la mappa di gioco composta da sei schermi come se ognuno fosse la faccia di un cubo. La foresta si trovava sul lato superiore, i palazzi di Washington su quello inferiore, mentre i rimanenti quattro erano disseminati di pozzi che nascondevano i pezzi del famigerato telefono necessario ad E.T. per inviare la richiesta di recupero ai suoi. Era un'idea inusuale e inizialmente sfuggente, ma aveva un senso una volta che il giocatore fosse riuscito a visualizzare il mondo virtuale.

Un'altra coraggiosa scelta di game design vide Warshaw optare per l'alieno come protagonista, anziché Elliot. "Non volevo realizzare l'ennesimo gioco con un ragazzino che doveva correre in giro. Scegliendo E.T. come protagonista, sentivo che potevo fare qualcosa di più interessante, sia con la grafica che con le sue abilità. Potevo aggirare le limitazioni imposte dalla licenza. Nessuna delle mie scelte di design venne presa con leggerezza... Furono tutte analizzate accuratamente".

E così iniziò il lavoro colossale di dar forma alla sua visione ambiziosa in sole cinque settimane, un periodo di tempo che passò fra sessioni interminabili di programmazione e consumi colossali di cannabis. Warshaw si piazzò in casa un devkit così da risparmiare il tempo necessario ad andare nel quartier generale di Atari, e lavorò incessantemente e quasi sempre da solo. Ciò nonostante, l'autore ci tiene ad elogiare il lavoro del grafico Jerome Domurat, nonché il supporto incondizionato del suo direttore, Condon Brown. "Non ho mai ringraziato pubblicamente Condon", ammette quasi imbarazzato. "Una persona splendida: provo sempre un grane rispetto quando pronuncio il suo nome".







Al termine delle cinque settimane, lo sviluppatore aveva diverse ulcere, una ragazza furiosa, ma anche un gioco completo da consegnare a una dirigenza che poteva finalmente respirare e procedere nella produzione dell'ottimistica quantità di cinque milione di cartucce. Warshaw aveva realizzato un prodotto decisamente rifinito, con una schermata iniziale notevole, una versione orecchiabile del tema musicale del film e personaggi non giocanti multicolore, frutto di una ingegnosa programmazione che permetteva a tre sprite in bassa risoluzione di esaltare quelli in alta risoluzione attraverso simultanei aggiornamenti grafici e cromatici.

Sotto il profilo tecnico, *E.T.* fu un successo: il progetto era considerato impossibile da ultimare nel tempo previsto, eppure Warshaw riuscì a ribaltare ogni pessimistica previsione. Ma per quanto riguarda gli altri comparti, ci sarebbe voluto un autentico miracolo.

"La gente si avvicinava al gioco aspettandosi di divertirsi come aveva fatto con uno dei film più amati di tutti i tempi. E invece pensavano: 'Ma che cazzo è questa roba?'. Ai giocatori non importava del processo di sviluppo e di quanto velocemente fosse stato svolto: gli importava solo il risultato finale, e in quel senso *E.T.* era un fallimento. Non avevo avuto tempo per rifinire nulla, per sistemare il bilanciamento del gioco così da renderlo avvincente. Quando sei col culo in mezzo ai coccodrilli, diventa difficile ricordarsi che l'obiettivo è quello di prosciugare la palude".

Fra le lamentele più diffuse primeggiava la frustrante caduta nei pozzi che avveniva con imbarazzante frequenza durante tutto il gioco, un problema che secondo Warshaw poteva essere risolto con solo una settimana supplementare di lavoro. Anche i bug erano abbondanti, con l'astronave di E.T. che decideva di atterrare proprio sopra Elliot a costituire quello più memorabile, ma con due soli giorni di testing, a Warshaw non venne mai segnalato nessun problema di sorta. Eppure, al di là dei suoi ovvi difetti, l'etichetta di 'Peggior gioco di sempre' affibbiata regolarmente ad *E.T.* sembra sostanzialmente ingiusta.

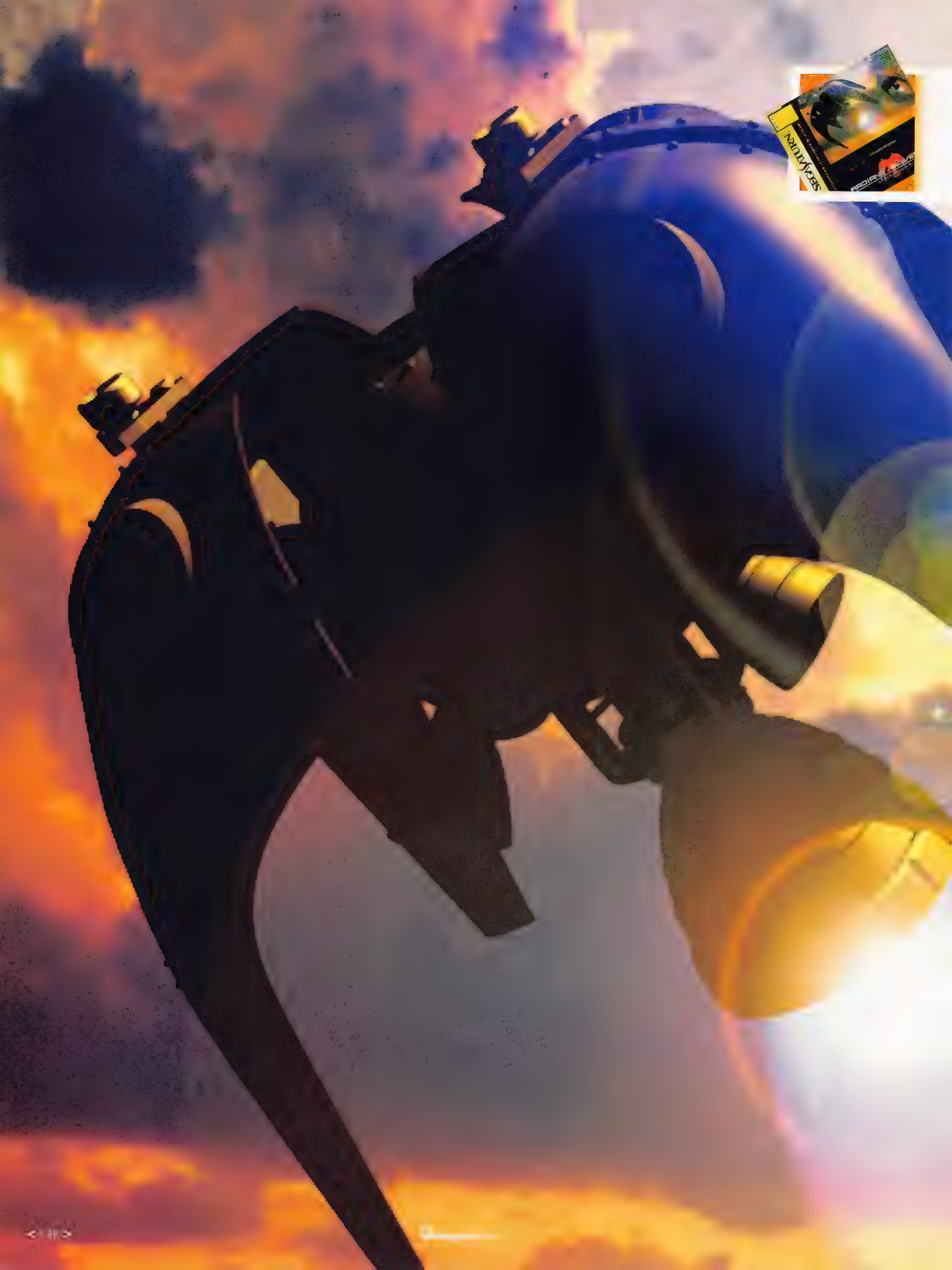
"Non urlerei troppo forte il termine 'ingiusto'", precisa Warshaw. "La ragione per cui la gente pensa sia un gioco orribile è la stessa ragione per cui Atari alla fine è morta: aspettative eccessive. Atari prometteva consistentemente e senza alcuna vergogna molto più di quanto potesse realizzare e faceva pagare alla gente di conseguenza.

"Quando l'industria intera è collassata, *E.T.* divenne il capro espiatorio. D'altronde se vuoi raccontare la storia di una società, prendi una persona e lo fai attraverso i suoi occhi. Se vuoi farlo con un'industria, scegli un singolo prodotto".

"Non credo affatto alla storia del buco nel deserto. Potevano riciclarle, evitando le spese di interramento. Quale soluzione sceglieresti voi?"

E così il pixelloso extra-terrestre divenne icona di azzardi finanziari e marketing irresponsabile. Warshaw ammette di provare un orgoglio perverso nell'essere accusato di aver ucciso da solo un'industria multimiliardaria e, fedele al concetto secondo cui non esiste pubblicità negativa, prova persino piacere nel sapere che ancora oggi si parli del frutto di quelle folli cinque settimane di sviluppo. Ciononostante ha comunque qualcosa da dire circa una delle leggende metropolitane raccontante intorno al caso *E.T.*

"Non credo affatto alla storia del buco nel deserto. Pensateci bene: Atari era in condizioni economiche precarie. Poteva trasportare milioni di cartucce invendute nel deserto, passarci sopra con le ruspe e seppellirle nel cemento come fossero rifiuti tossici, spendendo così una fortuna, oppure poteva riciclarle, usando nuovamente le ROM ed evitando le spese di interramento. Quale soluzione sceglieresti voi? Inoltre ero sempre molto attento ai pettegolezzi che circolavano all'interno di Atari e c'era un sacco di gente che non avrebbe visto l'ora di dirmi che stavano seppellendo una tonnellata delle mie cartucce. E se avessi saputo una cosa simile, avrei noleggiato un aereo e un fotografo e mi sarei fatto fare una foto in cima alla pila di cartucce!".


SEGA SATURN

TIME EXTEND

RADIANT SILVERGUN

FORMATO: **SATURN**
PRODUTTORE: **ESP**
SVILUPPATORE: **TREASURE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **1998**

Radiant Silvergun è conosciuto ai più per il suo valore collezionistico anziché per il suo valore ludico. La più grande ingiustizia nella storia del videogioco?

Se avete voglia di fare una partita a *Radiant Silvergun* (ed è probabile che alla fine di quest'articolo ne avrete), vi servono due cose: un Saturn giapponese e un portafogli bello gonfio. Tutti hanno storie da raccontare circa la vendita di organi e arti per l'acquisto di un gioco lungamente desiderato: c'è chi ha dovuto cacciare 100 euro per venire in possesso di *Mario 64*, e chi 150 per una copia 'rara' di *Super Street Fighter II*. Ma qualsiasi giocatore che abbia una certa dimestichezza con eBay e con le pratiche del retrogaming non può che impallidire alla mera menzione dello storico shooter made in Treasure. È un titolo capace di tirar fuori l'ingordigia che c'è in ogni giocatore: chiedete di lui e la risposta più probabile sarà un preoccupante: 'Ti costerà parecchio...'.

Dal momento che si tratta di uno degli ultimi titoli mai pubblicati per Saturn e che la sua ridotta tiratura ammontava a circa 35.000 copie (rilasciate nel solo Giappone), è naturale che *Radiant Silvergun* sia [illegible] diventare un oggetto da collezione. Per i fan del gioco, la frustrazione è quindi duplice: da un lato ci sono i prezzi in costante ascesa delle copie di seconda mano, dall'altro c'è la consapevolezza che quei prezzi esagerati siano ormai la ragione principe per cui il gioco viene ricordato. Intelligente, ambizioso, originale e aggraziato, ogni centimetro quadrato di *Radiant Silvergun* merita discussione, eppure ciò per cui se ne parla è quasi sempre il suo prezzo di mercato.

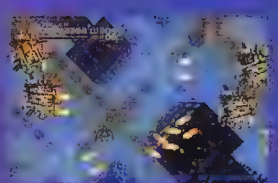
BLACK AND WHITE

Ci si chiede ancora se *Ikaruga* sia un 'vero' seguito di *Radiant Silvergun* o meno. In realtà il dibattito non ha ragion d'essere: la scritta 'RS2' nella schermata iniziale, il sistema di combo basato sui colori e gran parte del design dovrebbero rendere ben chiara la relazione fra i due giochi. Ciò nonostante, è altrettanto evidente il contrasto che li allontana, con *Ikaruga* che abbandona l'esuberanza e la generosità di *Silvergun* costringendo il giocatore, con innegabile successo, a concentrarsi su pattern d'attacco basati sui colori e sul level design improntato a meccaniche puzzle, fattori che concorrono solo in parte a formare la ricchezza proposta da *Silvergun*.

Varrebbe invece la pena concentrarsi sulla delicatezza della copertina, sulla coerenza stilistica nelle videate delle opzioni o sulla monolitica permanenza della schermata con gli hi-score. Anche il più irrilevante dei dettagli visivi concorre ad avvertire l'utente che *Radiant Silvergun* non è un gioco da prendere alla leggera. E quando la battaglia ha inizio e le sinapsi cominciano a surriscaldarsi, quell'avvertimento diventa infernale realtà.

L'elegante e mortale navicella a propria disposizione sale dal fondo dello schermo per posizionarsi sul piano di gioco bidimensionale, mentre un mondo futuristico in 3D scorre sotto di lei. Reduce dalle composizioni realizzate per *Final Fantasy Tactics*, Hitoshi Sakimoto accompagna l'azione dirigendo la sua orchestra MIDI per sottolineare la grandezza dell'impresa che attende. Le percussioni metalliche sembrano segnali d'allarme, l'arpa sintetica penetra le orecchie e le tastiere rendono il suono ancora più corposo. Cinque minuti dopo, quando anche l'ultima delle tre vite a disposizione è stata disintegrata dai colpi nemici, si resta a ponderare quanto accaduto. Ciò che si impara al primo incontro con *Radiant Silvergun* è che c'è ancora molto da imparare.

Ed è proprio questo fattore, l'ammontare di novità da apprendere, a sottolineare l'importanza di *Radiant Silvergun* nel panorama degli shooter del secolo scorso. Prima di lui i compiti erano 'semplicemente' quelli di raccogliere diligentemente tutti i power-up, adattare i propri tempi di reazione e memorizzare sistematicamente ogni ondata nemica. Ma Treasure ha utilizzato la propria inventiva per sovvertire le regole di un genere le cui convenzioni sembravano ormai immutabili. Tanti saluti ai power-up, alle smart bomb e alle vite extra fondamento di qualsiasi sparatutto. In *Radiant Silvergun* ogni arma e tipologia di attacco è disponibile sin dal primo istante di gioco e, come in altri generi ludici (RPG in primis), ognuna può essere upgradata con l'uso, guadagnando potenza con ogni colpo andato a segno. È stata una decisione di design che ha permesso di infondere flessibilità e strategia in un genere che era sempre stato carente sotto entrambi gli aspetti, ponendo fine alla forsennata ricerca di pick-up che faceva della morte in giochi come *Gradius* o *R-Type* un evento più deprimente del necessario.



Il design dei livelli, sia dal punto di vista stilistico che strutturale, è audace e creativo, con alcuni pattern d'attacco che diventeranno poi standard negli sparatutto a seguire

Eppure è stata una scelta che ha spiazzato molti giocatori, i quali hanno faticato prima a capire semplicemente cosa facesse ogni tasto (o combinazione di tasti) e poi in quali situazioni fosse meglio usare un determinato attacco. Molti nemici, alcune architetture e la maggior parte dei boss richiedevano un approccio da puzzle game mirato a capire come meglio adattare il proprio potenziale offensivo alle loro debolezze difensive, rinnegando così lo sforzo mnemonico su cui gli altri titoli costruivano il senso di sfida. Una volta venuti a patti con l'arsenale della navicella, bisognava capire quale attacco potenziare e in che ordine: i livelli di *Silvergun* andavano esaminati non solo per capire come muoversi, ma anche (e soprattutto) con cosa sparare. E, naturalmente, a cosa sparare, dato che il complesso sistema di combo basato sui colori aggiungeva un ulteriore livello di strategia.

Quest'ultimo può ovviamente essere ignorato (nulla vieta di finire *Silvergun* in maniera 'classica'), ma farlo significa vivere il gioco in bianco e nero, ignorando quei colori che i bersagli rossi, blu e gialli aggiungono alla tavolozza ludica. I neofiti potranno anche accontentarsi di eliminarne tre contemporaneamente, ma gli esperti puntano alle concatenazioni 'segrete', prendendo ciascun colore in sequenza per far volare il punteggio. Questa pratica è strumentale al raggiungimento dei bonus dedicati alle armi, il più 'accessibile' dei quali richiede al giocatore di sparare 200 colpi di fila senza che nemmeno uno vada a vuoto. E poi ci sono i boss che, in ottemperanza allo spirito sovversivo di Treasure, si auto-distruggono nel caso non vengano uccisi entro un certo limite di tempo. Oltre a preoccuparsi di restare vivo e venire a capo dei puzzle proposti, il giocatore ha quindi necessità di massimizzare l'opera di distruzione prima che i boss compiano seppuku scomparendo nello spazio profondo.

L'originalità del design di questo boss (in alto) non contrasta affatto con le più classiche sezioni a base di sprite o con le schermate dei menu

La sequenza animata introduttiva, coi suoi personaggi in stile anime, non rende affatto giustizia alla tragicità della storia narrata, che vede la Terra sotto attacco e l'umanità completamente debellata, ad eccezione di tre piloti spaziali e del loro comandante. È il gioco vero e proprio a rendere adeguatamente il senso di desolazione e il desiderio di rivincita

Si tratta di un sistema complesso in cui la lotta per la sopravvivenza e la ricerca del punteggio massimo sono legati a doppio filo, e che da solo sarebbe stato probabilmente sufficiente a fare di *Radiant Silvergun* un titolo meritevole d'attenzione: nessuno si sarebbe stupito se una meccanica così ricercata avesse poggiato i propri pilastri su fondamenta consolidate, fatte di nemici tradizionali e pattern d'attacco geometrici. Ma invece *Silvergun* è un insieme di piccole vignette d'attacco, degli 'assaggini' alla *Wario Ware* uniti per dar forma ad una singola e imprevedibile narrazione. Prende lo sparatutto inteso come test di resistenza e lo trasforma in avventura. Che succederà nel livello successivo? Cosa ci sarà da vedere? E la risposta è solitamente questa: di tutto.

dal solito immaginario fatto di robot, laser e cieli stellati, ma Treasure ha dato vita a un improbabile matrimonio fra astrazione futuristica e dettagli antropomorfi, raggiungendo risultati eguagliati negli anni a venire solo da Tetsuya Mizuguchi con *Rez*.

Col senno di poi, *Radiant Silvergun* ha tracciato una strada che gli shoot 'em up successivi si sono ben guardati dal seguire. Con un comparto grafico spettacolare, un'atmosfera epica, l'integrazione altamente ambiziosa di elementi puzzle e RPG, sistemi di combo e punteggi innovativi, e con un design dei boss così dinamico da anticipare il dramma alla Davide e Golia di *Shadow of the Colossus*, il titolo Treasure rappresentava una visione coraggiosa per un genere spesso accusato di codardia.

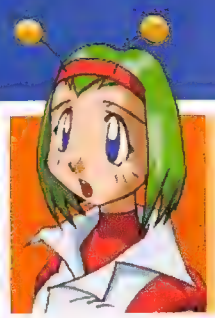
Nessuno sparatutto è riuscito ad eguagliarne la portata, dato che l'obiettivo principale di molti designer sembra quello di approfondire le possibilità legate al viaggio in un inferno di colpi

Se *Radiant Silvergun* fosse uscito all'inizio del ciclo vitale di Saturn, avrebbe sicuramente dirottato il corso del dibattito su quale fosse l'hardware più potente fra PlayStation e la console Sega. Treasure ha sempre saputo spremere fino all'ultima goccia le macchine su cui ha lavorato, ma raramente è riuscita a dimostrare in maniera tanto chiara quanto avesse ancora da dire un hardware sottovalutato da molti. Gli sprite erano nitidi e dettagliati, mentre i mondi 3D su cui schizzavano offrivano meraviglia estetica e showcase tecnologico. Gli sparatutto spaziali non sembravano poter uscire

Dalla sua uscita nessuno sparatutto è riuscito ad eguagliarne la portata, dato che l'obiettivo principale di molti designer sembra sia diventato quello di approfondire le possibilità legate al viaggio in un inferno di colpi alla ricerca del punteggio perfetto. È sufficiente vedere come *rRootage* di Kenta Cho riesca ad utilizzare lo stesso motore per riprodurre le meccaniche di tre giochi apparentemente diversi come *Psyvariar*, *Ikaruga* e *Giga Wing*, per rendersi di quanto ristretto (seppur intimamente elaborato) sia diventato il panorama degli sparatutto a scorrimento. Persino Treasure ha voltato le spalle alla sfida che lei stessa ha acceso preferendo esplorare nuovi territori con le trovate puzzle di *Bangai-O*, il minimalismo di *Ikaruga* e il ritorno alle origini di *Gradius V*.

Ma nonostante questo, e come già accennato, *Radiant Silvergun* non è famoso per i suoi traguardi creativi, ma per il suo prezzo di mercato, un'ingiustizia riconosciuta anche da chi accusa il titolo di essere troppo complesso e carente in termini di 'purezza'. L'ironia è che di tutti i giochi che vengono definiti come capolavori, *Radiant Silvergun* è uno di quelli che vanno assolutamente provati in prima persona per apprezzarne la bontà. Ma proprio per il fatto che viene etichettato come titolo irrinunciabile, la barriera del prezzo ne impedisce la fruizione a molti. Fortunatamente, il progresso tecnologico ha fatto sì che chi non teme di avventurarsi nel campo dell'emulazione possa provare l'opera Treasure in tutta la sua gloria. Per tutti gli altri, l'unica soluzione è affidarsi a eBay, sperando di inciampare nella proposta di un esemplare con manuale e confezione in pessime condizioni.

La Radiant Sword, che viene caricata assorbendo i proiettili rosa, è quanto di più simile a una smart bomb il gioco proponga ed è in grado di spazzare via dallo schermo anche i nemici più elusivi



RADIANDOGS

Nel gioco sono disseminati una trentina di minuscoli cani, individuabili solo utilizzando una particolare arma. Trovare tutti i 'Merry-chan' non garantisce altro che l'ottenimento di punti extra, ma può diventare un obiettivo da perseguire ossessivamente, soprattutto perché la versione Saturn permette di vedere tutti gli animali recuperati nella schermata delle opzioni.

SATURN FEVER

Radiant Silvergun è inizialmente stato lanciato come coin-op su hardware ST-V (l'equivalente da sala di Saturn), anche se in origine il progetto prevedeva un esordio proprio sulla console Sega. Versione da casa e da sala (entrambe disponibili nell'edizione per Saturn) differiscono per un certo numero di caratteristiche: nella prima, il boss gigante Xiga elargisce un bonus di 1.998.530 punti (a celebrare l'uscita del gioco avvenuta il 30 maggio 1998) e le cut-scene animate sono interamente doppiate.

Forum

Forum Videogiochi
Via Asiago 45, 20128 Milano
E-mail: videogiochi@futureitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

VG18 (marzo/aprile 2006)

Capisco. In quanto bimestrale è indispensabile per **Videogiochi** restare al passo con i tempi. Accettiamo pure, dunque, le recensioni di versioni extraeuropee, che forse non vedremo mai sui nostri schermi PAL.

Non comprendo tuttavia il senso delle anteprime. In esse nessuna informazione certa, tutte notizie da verificare, solo supposizioni che verranno per la gran parte smentite in sede di recensione; così l'obsolescenza che un bimestrale cerca di evitare per le recensioni finisce per affliggere le anteprime.

È una triste realtà, ma le aspettative vengono spesso tradite dall'opera compiuta. Se ciò che interessa allestire è un processo alle intenzioni, ben vengano le anteprime. Ma quanto spazio rubano quelle anteprime a recensioni che potrebbero dilungarsi in una discussione che permetta di penetrare il medium più a fondo. Quelle anteprime minano la solidità dell'impianto vivo, profondo e originale su cui, correggetemi se sbaglio, è incentrata questa splendida e umana, troppo umana, rivista.
Lorenzo

Innanzitutto, che siano bimestrali, mensili o persino settimanali, le anteprime di carta non servono a nulla. E non solo perché la rete offre più strumenti per indagare il potenziale del Gioco X, e neanche perché il prodotto finito può ottenere una valutazione diametralmente opposta rispetto alle premesse (positive o negative che siano) sollevate in sede di anteprima. No. Quando non sono esclusive, le anteprime non soddisfano alcuna esigenza.

Ma cos'è un'anteprima? Un giudizio provvisorio? Un'enunciazione di caratteristiche tecnoludocontenutistiche? Sì, anche. Ma così come le recensioni sono inutili giudizi personali gettati in un mare di altri giudizi personali, le anteprime sono altrettanto inutili punti di vista sugli aspetti che potrebbero fare del gioco in oggetto un capolavoro, una schifezza o una via di mezzo. Ma siamo sempre nel regno delle ipotesi. E le ipotesi servono ancora meno dei pareri.

E allora? Se la legittimità dell'esistenza di ogni cosa dipendesse dalla sua 'utilità' il genere umano potrebbe benissimo fare a meno di tutto ciò che lo distingue dalle bestie e limitarsi a mangiare e accoppiarsi ad libitum in attesa della morte. Pensate poi a quanto spazio rubano i videogiochi a queste due utilissime attività. Ma se per un attimo provaste a considerare le anteprime non in termini di utilità, ma come momenti di riflessione sul gioco che verrà, occasioni per sognare, sbirciatine dietro le quinte dell'industria, magari continuerete a trovarle inutili, ma non più di quanto lo sia la pratica videoludica stessa. Insomma, è vero, le anteprime non servono a niente, ma perché dovrebbero servire a qualcosa? Inutile aggiungere che questa risposta non serve a nulla.

Non comprendo il senso delle anteprime. In esse nessuna informazione certa, tutte notizie da verificare, solo supposizioni che verranno in gran parte smentite

Non mi sono mai piaciuti i botta e risposta negli angoli della posta delle riviste, mi è sempre sembrata una monopolizzazione di uno spazio che dovrebbe essere di interesse generale. Purtroppo, però, il sig. Berserker79 mi ha tirato in ballo nel numero 018 della vostra rivista, perciò non posso esimermi dal rispondergli, cercando allo stesso tempo di esprimere un concetto più ampio in modo da non annoiare nessuno.

Prima di tutto vorrei dirgli che per comunicare quelle banalità non c'era il benché minimo bisogno di inserire il mio nome; primo perché non poteva supporre quello che ha supposto dalla mia lettera, perché erano poche righe, secondo perché è stato solo un pretesto per rendere più accesa una missiva che altrimenti sarebbe stata il solito agglomerato di luoghi comuni. Io concordo con quello che ha detto, ma mi sembra scontato che sia così. Non serve ripetere all'infinito che bisogna giocare in base ai propri gusti e non al proprio affetto verso un marchio, non siamo mica bambini. Io ho sposato la 'filosofia' Nintendo, non il suo logo. Sia ben chiaro che la magia che cerco io nei titoli della software house di Kyoto l'ho ritrovata anche altrove: *Ico*, *Shadow of the Colossus*, *Power Stone*, *Sonic*, *Viewtiful Joe*, *Jet Set Radio* e *Ganbare Goemon* solo per dirne alcuni.

A me non è piaciuto il Revolution perché è una creazione Nintendo, ma perché è a tutti gli effetti l'unica console tra quelle nuove che ha generato in me un interesse abbastanza grande da giustificare tutto il tempo che spendo per giocare coi videogiochi. Ho adorato *Half-Life 2* e sono stato accusato di non averlo giocato. Non dico che sia impossibile amare ogni tipologia di gioco allo stesso livello, ma sicuramente molte persone che si professano imparziali lo sono solo in superficie. Io ho scelto Nintendo, lo dico chiaramente, ma non l'ho scelta per partito preso. L'ho scelta perché è quella che, molto più spesso delle altre, riesce a soddisfare le mie esigenze di giocatore. E lunga vita a *Psychonauts*.
Alessandro Bacchetta

Photo Mode. All'inizio sembrava la classica modalità aggiuntiva messa lì tanto per fare numero, oscurata oltretutto dal ben più pubblicizzato B-Spec Mode. Poi ti ritrovi il gioco in mano e scopri che il B-Spec non è altro che un pigro strumento per evitarsi le gare più tediose, lasciando alla CPU il compito di vincerle per noi, ovviamente dopo averle fornito un'auto di tutto rispetto. E il Photo Mode? Cominci con timide foto tanto per farle vedere agli amici ('oh! Guarda come ho preparato la Z4!'), poi giri per i forum e scopri che molta gente si è scoperta con l'hobby della fotografia e posta foto che vanno dall'artistico (tramonto con vista dal basso, sfocatura e filtri vari) allo spettacolare (Viper in pieno controsterzo). Anche il sottoscritto ha avuto la sua piccola soddisfazione, vedendo pubblicata una sua foto in una nota rivista di auto.

Va detto che il Photo Mode non c'è solo in *Gran Turismo 4*. Una cosa simile si trova anche in *San Andreas* e nei recenti *Project Gotham Racing 3* e *Tourist Trophy*, e credo che in futuro troverà sempre più applicazione. Ma allora mi

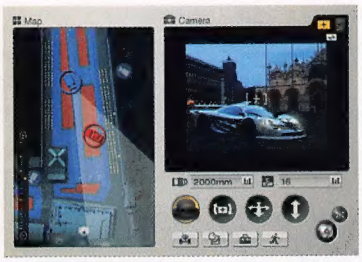
ONLINE FORUM
Brevi estratti dal forum di discussione ufficiale di Videogiochi

Topic: Proposta per opinioni
Diciamocelo, la zona delle opinioni dei redattori è forse la più interessante, mentre purtroppo la rivista ha diminuito lo spazio della posta improvvisamente (una volta c'erano un sacco di pagine, ora due). Ecco la mia proposta: ogni due mesi la redazza sceglie lo scritto da mettere nella zona delle opinioni dei redattori. Ovviamente lo scritto non deve essere una lettera bensì un testo impostato come quelli di VG. Sono sicuro che verrebbero fuori argomenti molto interessanti. Che ne dite?
Pulcinella89

Senza offesa, ma preferisco leggere un articolo di Guest che uno di 'Pulcinella89'.
Asriel

Topic: V for Vendetta copia Videogiochi
Avete visto la V del titolo del film 'V for Vendetta'? È uguale a quella della copertina di Videogiochi! Un cerchio con una V! Lo so è una scemenza, ma se lo vedete fa impressione.
Big BaAG

Ehm, probabilmente, MOLTO probabilmente i Wachowski non sanno nemmeno che esiste Videogiochi...
Matt '92



Secondo Marco 'Hollywood' Brusegan, le modalità fotografiche presenti in videogiochi come *Gran Turismo 4* (in foto) e *PGR3* meriterebbero di essere incluse in tutti i generi videoludici, permettendo la circolazione degli 'scatti' in seno alla comunità

chiedo: perchè limitare questa modalità ai soli giochi di corse o comunque dove c'entrano sempre i mezzi di trasporto? Perchè non includere questa modalità in ogni gioco, sempre con la possibilità di poter trasferire le foto su PC e stamparle o usarle solo come sfondo? Non sarebbe bello immortalare anche un eurogol in *PES*, una schiacciata mostruosa in *NBA Live*, una mega-rissa in *The Warriors*, una devastante esplosione in *Call of Duty 2* e via dicendo? Senza contare che di conseguenza fioccherebbero nelle riviste del settore le rubriche 'Foto dei lettori' con i migliori scatti presi da qualsiasi gioco provvisto della modalità. Cosa che per i publisher significherebbe pubblicità gratuita. Rockstar, Konami, EA, Sony... fateci un pensierino.

Hollywood
aka Marco Brusegan

una scelta dettata da una deadline in-clemente visto e considerato l'impegno profuso da Microsoft e Bizarre Creations nell'allestimento della Gotham TV.

Ad ogni modo, come dimostra l'edizione per 360 di *Burnout*, l'industria sembra già consapevole dei benefici propagandistici del fenomeno ed è improbabile che Kojima dedica di lasciare la macchina fotografica nel cassetto con *Metal Gear Solid 4*. Men che meno Polyphony con il prossimo *Gran Turismo*. E con l'HDD sempre più standard e sempre meno periferica le cose non potranno che migliorare ed evolvere. Viene però da chiedersi perché questa passione per la fotografia del digitale non dilaghi sul sistema meglio attrezzato allo scopo: il PC.

Ho pensato di scrivervi riguardo l'articolo curato da Matteo Bittanti su **VG**18 avente come oggetto l'importanza della narrazione nei videogiochi. Matteo inizia il suo articolo citando Steven Johnson e continua dicendo: "Il videogame non è un racconto, e l'idea che si possa misurare la qualità di un gioco in base al suo potenziale narrativo è un'aberrazione". Proprio questa frase mi ha spinto a riflettere e a chiedermi se davvero è così in tutti i generi videoludici.

Sono d'accordissimo con Matteo quando dice che l'esperienza ludica nasce, si evolve e muore poggiandosi principalmente sul gameplay che il gioco propone, ma è altresì vero che suddetta

Nel caso del medium videoludico, la narrazione può rappresentare il divertimento se accompagnata da una struttura pensata per porla in primo piano

I videogiochi sono piccole vite alternative (o protesi artificiali della vita naturale) e come tali è normale che si senta il bisogno di custodirne alcuni momenti in foto ricordo, sia che si tratti di un tramonto di *San Andreas*, di un'auto elaborata in *Gran Turismo 4* o di un'Eva in bikini in *Snake Eater* (già, Eva, non Ada, sorry). E certamente la possibilità di condividere questi ricordi con altri non può che giovare al videogioco e alla sua comunità. In effetti è alquanto sorprendente che la modalità fotografica di *PGR3*, malgrado Xbox Live e la connettività di 360 con PC o memorie di massa USB, non includa una funzione di condivisione/esportazione analoga a quella proposta dal racing game di Polyphony. Ma si tratta probabilmente di argomentazione non è applicabile a cuor leggero a qualsiasi classe di videogioco. Prendiamo ad esempio i RPG. In giochi di questo tipo, il fondamento ludico non nasce né dal tipo di gameplay, né dall'interpretazione del ruolo, bensì dalla capacità di 'vivere' la storia raccontata. Di conseguenza l'atto ludico va ricercato all'interno della storia, nella capacità di raccontarla, nella sua evoluzione, nella vivacità con cui vengono tratteggiate le personalità dei personaggi coinvolti. Insomma, tutti elementi facilmente riscontrabili anche in romanzi e film.

La fruizione di medium così differenti è sicuramente diversa, ma non è detto che per forza di cose anche l'oggetto della fruizione debba essere diverso. Creata, strutturata e raccontata secondo le logiche proprie del medium, una stessa storia può essere benissimo alla base di un libro, di un film o di un videogioco. Nel caso del medium videoludico, la narrazione può rappresentare benissimo il divertimento se accompagnata da una struttura pensata per porla in primo piano.

Marco Curto

È davvero un contributo illuminante ed illuminato quello di Mr Biffo apparso su **VG**18. Illuminante perché mi ha fatto prendere coscienza di una reazione che, sebbene non così marcata, anch'io ho avuto di fronte alla offerta 'next gen' (current gen?) di Xbox 360, ed illuminato perché di sicuro non sarei riuscito ad esprimere più efficacemente il mio senso di non-stupore.

Non posso che sottoscrivere in pieno l'idea che una visione artistica ispirata giovi immensamente ad un titolo, tanto che anch'io sto adorando le meraviglie oniriche di *Shadow of the Colossus*. Ma poi, proprio sul più bello, l'idillio si incrina. E ciò avviene esattamente quando la sua denuncia di una scarsa considerazione dell'importanza della visione artistica in molti prodotti odierni sembra trasformarsi in una denuncia dell'inutilità (a tali fini) del progresso tecnologico. "Avere un nuovo pennello più grande vi trasforma in pittori migliori?", chiede il buon Mr Biffo. No di certo, ma sicuramente la disponibilità di mezzi migliori può aprire nuove strade per esprimere pienamente la propria sensibilità artistica a chi questo talento ce l'ha, a chi è un grande pittore. In letteratura, ad esempio, sono convinto che un grande scrittore possa tirar fuori un'opera eccellente anche dovendo usare un vocabolario ridotto, ma sono altrettanto sicuro che rimuovendo tale limite il risultato non possa che migliorare.

"Il miglior engine o la tecnologia più potente non contano". Be', credo proprio di non essere d'accordo, tanto che lo stesso *Shadow of the Colossus*, in certi frangenti, sembra denunciare i compromessi con l'engine cui il geniale Fumito Ueda ha dovuto sottostare. Per quanto mi riguarda, sono impaziente di vederlo all'opera su PlayStation3, proprio per scoprire quanto i nuovi, potenti mezzi a disposizione gli permetteranno di maturare l'espressione della sua straordinaria sensibilità artistica.

Dimaco Dalle Pezze

Topic: Secondo voi qual è il gioco più bello del mondo?
Salve ragazzi raccontatemi i vostri pareri. Scrivete qual è il gioco più bello del mondo di qualsiasi genere.
SCROCCA90

Ma che domande. *Turrican II* per Amiga, mi sembra ovvio.
Guybrush Threepwood

Ocarina of Time
DarkDrake

Prince of Persia*, *Max Payne
RICdl

Ma non era il calcio?
Xpeter

Credo che dopo le recenti olimpiadi di Torino sia il curling.
Koji Kabuto

Topic: *Resident Evil 4* rende giustizia alla serie?
Ho giocato, terminato, rigiocato e amato *Resident Evil 4*. Davvero! Atmosfera, realizzazione tecnica, controllo e stile rinnovato fanno di questo videogioco un vero Capolavoro dell'Action! Dell'Action appunto! Non del Survival Horror! Dov'è finita poi la trepidazione, la paura? Qualunque episodio uscito prima riusciva a trasmettere brividi su per la schiena anche al più veterano della avventure horror. Il quarto episodio, invece, non riesce minimamente a spaventare.
Chrisdarnl

Quando un gioco innova davvero, si diventa nostalgici del passato. Quando un gioco non innova per niente, ci si lamenta della solita sbobba proposta in barba all'originalità. Non se ne esce.
Xpeter

Non è fedele agli altri *Resident Evil*, il che lo rende un gioco migliore, oserei dire.
Melchior

Nel prossimo numero

RICORDARSI

SIGARETTE
MACCHINA FOTO
REGISTRATORE
BIGLIETTI DA VISITA
SIGARETTE
PASS E INVITI
SIGARETTE
AGENDA

Videogiochi 20
in edicola a giugno

PlayStation®

TBWA\ITALIA

FUOCO A VOLONTÀ!

PRONTO AD APRIRE IL FUOCO

GRANATA! ARRIVA!

CI SERVONO RINFORZI!

SONO SOTTO TIRO!

CECCHINO SUL TETTO!

RADUNATA!

CECCHINO SUL TETTO!

DAI, DAI, DAI!

NEMICI A ORE DODICI

COPRITEMI ATTENZIONE!

AL RIPARO PRONTI ALL'ATTACCO

CERCA DELLE VIE DI FUGA!

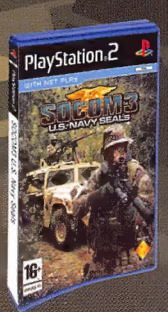
UN BUON LEADER SA COSA ASCOLTARE.

OG! DOBBIAMO INTERROMPERE LA MISSIONE!

INTERROMPERE

INTERROMPERE

FUOCO



SOCOM 3 O SOCOM FIRETEAM BRAVO.
DECIDERE DELLA VITA DEGLI ALTRI È PIÙ DIFFICILE CHE DECIDERE DELLA PROPRIA.

Guida il tuo team di forze speciali oltre una pioggia di granate e attraverso un muro di proiettili con SOCOM 3 su PS2 e SOCOM FIRETEAM BRAVO su PSP. Nuovi veicoli d'assalto, armi personalizzabili e imprese sempre più realistiche ti catapulteranno dritto nel fuoco dell'azione. Usa la nuova funzione CROSSTALK per collegare le due console sfruttando su una i progressi ottenuti nell'altra. E non lamentarti di stare all'inferno, quando sei stato tu a scatenarlo.

Creati in associazione con U.S. Naval Special Warfare

"PlayStation" e PS2 sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. "PSP" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SOCOM 3: U.S. Navy SEALs and SOCOM U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo ©2005-2006 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Zipper Interactive, Inc. The U.S. Navy provided technical support, but does not officially endorse this product. All rights reserved.

16+

PS2 PlayStation 2

PSP PlayStation Portable

gamesradar.it

Future
MEDIA WITH PASSION

60019

BIMESTRALE - POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI